

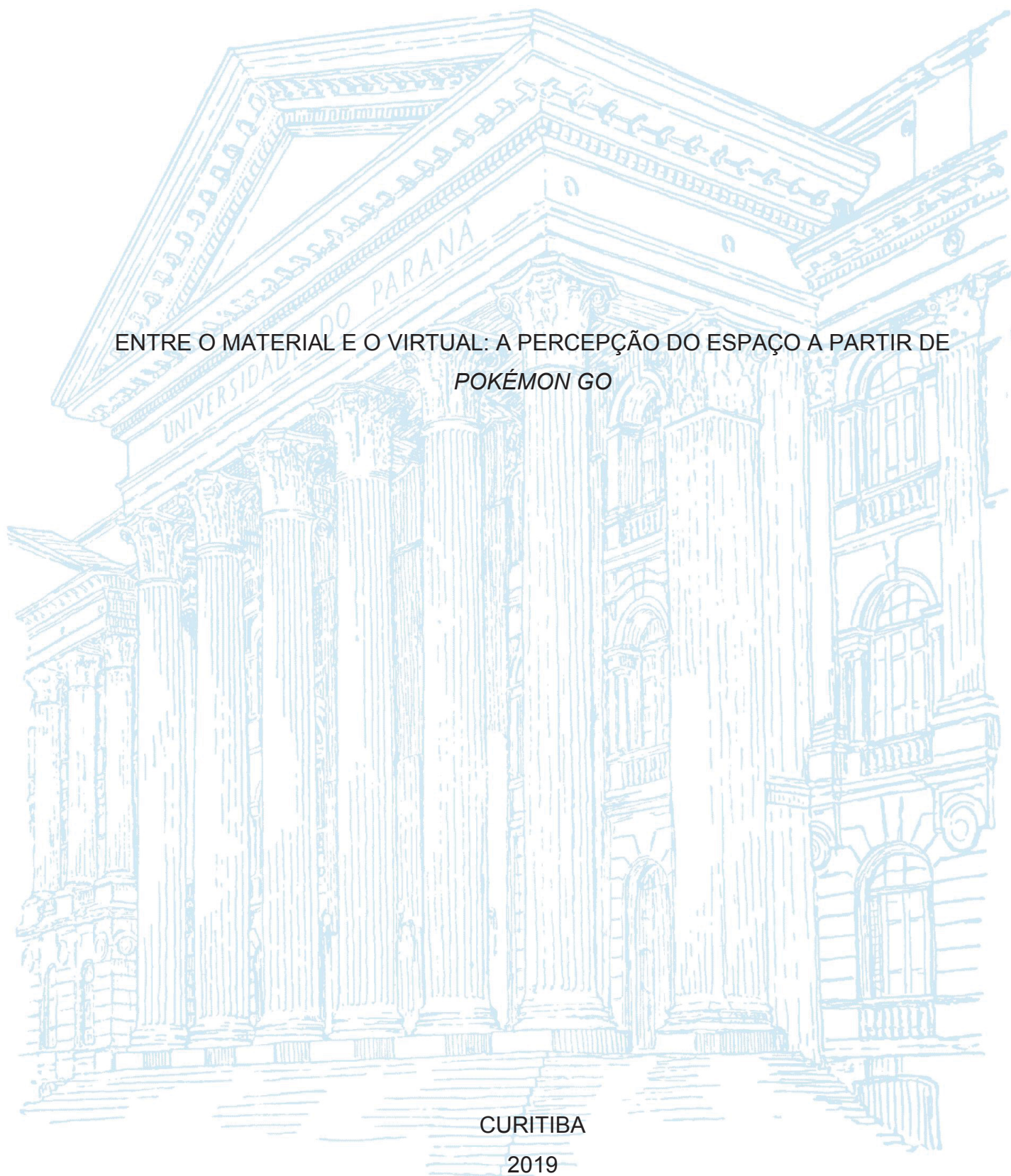
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

DEBORA SUSAN SILVEIRA

ENTRE O MATERIAL E O VIRTUAL: A PERCEPÇÃO DO ESPAÇO A PARTIR DE  
*POKÉMON GO*

CURITIBA

2019



DEBORA SUSAN SILVEIRA

ENTRE O MATERIAL E O VIRTUAL: A PERCEPÇÃO DO ESPAÇO A PARTIR DE  
*POKÉMON GO*

Dissertação apresentada ao curso de Pós-Graduação em Geografia, Setor de Ciências da Terra, Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Geografia.

Orientador: Prof. Dr. Marcos Alberto Torres

CURITIBA

2019

Catálogo na Fonte: Sistema de Bibliotecas, UFPR  
Biblioteca de Ciência e Tecnologia

S587e

Silveira, Debora Susan

Entre o material e o virtual: a percepção do espaço a partir de Pokémon GO [recurso eletrônico] / Debora Susan Silveira. – Curitiba, 2019.

Dissertação - Universidade Federal do Paraná, Setor de Ciências da Terra, Programa de Pós-Graduação em Geografia, 2019.

Orientador: Marcos Alberto Torres .

1. Percepção espacial. 2. Percepção geográfica. 3. Pokémon GO (Jogo).  
I. Universidade Federal do Paraná. II. Torres, Marcos Alberto. III. Título.

CDD: 304.23

Bibliotecário: Elias Barbosa da Silva CRB-9/1894



**TERMO DE APROVAÇÃO**

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em GEOGRAFIA da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da Dissertação de Mestrado de **DEBORA SUSAN SILVEIRA**, intitulada: **ENTRE O MATERIAL E O VIRTUAL: A PERCEPÇÃO DO ESPAÇO A PARTIR DE POKÉMON GO.**, após terem inquirido a aluna e realizado a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua APROVAÇÃO no rito de defesa.

A outorga do título de Mestre está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

Curitiba, 26 de Março de 2019.

  
MARCOS ALBERTO TORRES  
Presidente da Banca Examinadora  
ROBERTO FILIZOLA  
Avaliador Externo (UFPR)  
SALETE KOZEL TEIXEIRA  
Avaliador Interno (UFPR)



Para minha mãe.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço aos meus pais pelo apoio constante e à minha irmã por ser o exemplo que sempre tentei seguir.

Agradeço ao meu orientador, professor Marcos Torres, que aceitou o desafio de orientar um trabalho tão pouco convencional e contribuiu imensamente na sua construção.

Ao Programa de Pós-Graduação em Geografia da UFPR, professores e servidores, pelos ensinamentos e novas amizades.

Agradeço a todos que influenciaram, direta ou indiretamente, na caminhada até aqui., em especial, todos que aceitaram participar da pesquisa e foram tão solidários durante esses dois anos.

Aos amigos e amigas pelo carinho e todo o tipo de ajuda que disponibilizaram, tanto no âmbito da pesquisa, quanto na vida.

Finalmente, agradeço à CAPES ao conceder a bolsa e criar a oportunidade de pesquisar e me dedicar à pesquisa.

*We're players on a stage  
With roles already scripted  
We're working for a wage  
We're living for today  
On a giant piece of dirt  
Spinning in the universe.  
(NEW ORDER, Singularity, 2015).*



## RESUMO

Trabalhos acadêmicos voltados à temática dos *games* estão em um processo lento de aceitação pela comunidade científica, mesmo levando em consideração que os jogos eletrônicos já têm mais de 40 anos de existência (KAPP, 2012), e que os mesmos envolvem cada vez mais pessoas das gerações contemporâneas por se tornarem mais populares. No entanto, pesquisadores têm se voltado ao tema, demonstrando que este é um campo rico à ciência, sobretudo à Geografia, por meio de abordagens culturais. *Pokémon GO*, um jogo para *smartphones* lançado no Brasil em 2016, tornou-se popular entre fãs de diferentes idades. Mesmo parecendo que os jogadores de *Pokémon GO* atualmente sejam raros de se encontrar, eles ainda se organizam através das redes sociais e se encontram em determinados espaços que oferecem mais vantagens ao seu progresso no jogo. Nesse sentido, busca-se aqui estabelecer quais as relações mediadas pelo jogo, entre os jogadores e o espaço físico que costumam frequentar, no sentido de notar quais as percepções que o jogador tem do lugar que percorre durante a prática do jogo. A partir do contato com grupos de jogadores que costumam se encontrar no Passeio Público, no Jardim Botânico e no Parque Barigui, em Curitiba, realizou-se uma pesquisa participante no intuito de obter as percepções que esses sujeitos possuem do espaço que frequentam e se o *Pokémon GO* tem alguma interferência nelas. Utilizando o conceito de círculo mágico, ou seja, a ideia de que o ato de jogar cria um lugar próprio, separado da “vida cotidiana”, notou-se a relação em que, quanto maior a imersão no jogo *Pokémon GO*, menor é a percepção do espaço que envolve o jogador. Concluímos, portanto, que o círculo mágico não é dotado de um limite claro, e sobretudo depende da atenção do jogador no momento do jogo.

Palavras-chave: Círculo Mágico. Espaço Virtual. Percepção.

## **ABSTRACT**

Academic works about games are in a slow process of acceptance by the scientific community, even though electronic games are over 40 years old (KAPP, 2012) and get to more and more people of contemporaneous generations since they become so popular. However, researchers have turned to the subject, demonstrating that it is a rich field for science, especially Geography, through cultural approaches. Pokémon GO, a game for smartphones launched in Brazil in 2016, has become popular amongst fans of different ages. Even though it seems that Pokémon GO players are currently rare, they still organize themselves through social networks and meet in certain spaces that offer more advantages to their progress to the game. In this sense, it is sought to establish the relations mediated by the game, between the players and the physical space that they visit to play, in order to note what perceptions the player has of the place during the practice of the game. From the contact with groups of players that usually meet in the Passeio Público, in the Botanical Garden and in the Barigui Park in Curitiba, a participant research was performed in order to obtain the perceptions that these individuals have of the space they attend to and if Pokémon GO has any interference in those perceptions. Using the concept of magic circle, the idea that the act of playing creates a place of its own, separated from "everyday life", we noticed a relation in which, the greater the immersion in Pokémon GO, the smaller the perception of the space surrounding the player is. We conclude, therefore, that the magic circle has not a clear limit, and mainly depends on the attention of the player at the moment of the game.

Keywords: Magic Circle. Virtual Space. Perception.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>16</b>
<b>2 O ESPAÇO VIRTUAL DOS JOGOS .....</b>	<b>25</b>
2.1 AS GEOGRAFIAS DO VIRTUAL .....	25
<b>3 IMERSÃO NO JOGO: ENTRE O MATERIAL E O VIRTUAL.....</b>	<b>34</b>
3.1 AS PERCEPÇÕES: CORPO E ESPAÇO .....	36
3.1.1 Percepções do virtual e a cultura visual dos jogos.....	43
<b>4 ENTRANDO NO MUNDO DE POKÉMON.....</b>	<b>48</b>
4.1 POKÉMON AO LONGO DOS ANOS .....	48
4.2 PARA ENTENDER POKÉMON GO .....	50
<b>5 POKÉMON GO, JOGADORES E ESPAÇOS.....</b>	<b>59</b>
5.1 ABORDAGENS METODOLÓGICAS: A PESQUISA DOS JOGOS NO ESPAÇO GEOGRÁFICO .....	59
5.1.1 Caracterização dos Espaços da Pesquisa .....	64
5.2 DECIFRANDO AS PERCEPÇÕES .....	69
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>82</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>87</b>
<b>APÊNDICE 1 – ENTREVISTA COM O “JOGADOR 1” (PASSEIO PÚBLICO) .....</b>	<b>93</b>
<b>APÊNDICE 2 – ENTREVISTA COM O “JOGADOR 2” (PASSEIO PÚBLICO) .....</b>	<b>94</b>
<b>APÊNDICE 3 – ENTREVISTA COM O “JOGADOR 3” (JARDIM BOTÂNICO) .....</b>	<b>95</b>
<b>APÊNDICE 4 – ENTREVISTA COM O “JOGADORA 4” (JARDIM BOTÂNICO)....</b>	<b>96</b>
<b>APÊNDICE 5 – ENTREVISTA COM O “JOGADORA 5” (PARQUE BARIGUI) .....</b>	<b>97</b>



## 1 INTRODUÇÃO

Em seu livro *Homo Ludens*, Johan Huizinga afirma que o jogar é a forma que a sociedade tem de expressar sua visão do mundo. A cultura em si está associada profundamente com o ato de jogar e essa atividade desempenha um papel essencial no bem-estar dos grupos.

Os jogos eletrônicos, por sua vez, têm um importante papel na cultura moderna, sendo uma atividade que conquista mais usuários a cada ano que passa. Jogos *online* que envolvem uma experiência *multiplayer*<sup>1</sup>, envolvem também a sociabilização dos indivíduos, que passam por um processo de troca de experiências e conhecimentos.

A Geografia Cultural, a partir do final dos anos 1970, fase conhecida como *Cultural Turn* (CLAVAL, 2007), teve seus estudos voltados para o entendimento da significação do espaço através do simbólico. As paisagens passam a ter sentido, não carrega mais a ideia estática de ambiente. O lugar, por sua vez, começa a ser associado com o nível de envolvimento emocional que o sujeito tem em relação a um espaço determinado.

Essa mudança de perspectiva, em que os seres humanos não são vistos apenas como um sistema de decisões racionais, traz para a Geografia novas possibilidades de temas, vendo a cultura como um conjunto dinâmico e mutável de práticas e comportamentos, na qual se insere o estudo dos jogos eletrônicos.

O jogo *Pokémon GO* traz em si a proposta de tornar o espaço material do jogador no espaço do jogo, ao mesmo tempo que cria uma realidade virtual para imitar a experiência física. Na medida que o jogador se movimenta, sua personificação virtual faz o mesmo, e encontra em seu caminho as criaturas denominadas *pokémon*, as quais se pode capturar. Jogos com essa dinâmica são chamados de “*location-based mobile games*” (LEMOS, 2010), pois se utilizam da posição do GPS do dispositivo móvel do jogador.

Quando o jogador se move no espaço material, sua versão artificial, criada no âmbito virtual, o segue no mapa da tela do dispositivo móvel. Em seu caminho encontra as criaturas denominadas *Pokémon*, as quais deve capturar e usar em batalhas. Pontos arquitetônicos, históricos e culturais de maneira geral da cidade

---

<sup>1</sup> A experiência *multiplayer* envolve vários jogadores no mesmo ambiente de um determinado jogo.

são convertidos em *PokéStops* e Ginásios no jogo. Nos *PokéStops*, os jogadores podem obter itens que servem para continuar capturando mais *Pokémon*, os curando, os evoluindo ou até mesmo ovos que podem ser chocados através dos quilômetros que o jogador se locomove.

Já os Ginásios são arenas de batalha que podem ser conquistados pelos usuários. Cada jogador opta por um de três times (representados pelas cores amarela, azul e vermelha) e o Ginásio fica com a cor do time que o conquista, gerando uma rivalidade entre os grupos. Além disso, os Ginásios são palco de batalhas entre os jogadores, que se unem e cooperam entre si, e um *Pokémon* mais forte que o normal, chamadas de Batalha Reide. A recompensa desse tipo de duelo é capturar o *Pokémon* em questão. Vale ressaltar que não existe batalha *player vs. player* em *Pokémon GO*. Os jogadores podem cooperar entre si, enviando presentes, trocando seus *Pokémon* e nas Batalhas Reide; porém nas batalhas do Ginásio, os *Pokémon* do jogador são deixados para defender o espaço, mas no evento de contestação desse espaço, a batalha acontece entre um jogador que desafia e a inteligência artificial do *Pokémon* defensor.

A trajetória dos jogos eletrônicos de *Pokémon* teve início com gráficos em 8-bit sem cores para os consoles portáteis da Nintendo e conforme os consoles da empresa evoluíram, os próprios jogos também o fizeram, chegando, atualmente, em jogos com tecnologia em 3D e com realidade aumentada, no caso da versão do *Pokémon GO* para *smartphones*. A evolução dos jogos, porém, não foi apenas visual. Foram sendo implementadas alterações em relação às interações dos usuários, iniciando com a conexão por cabos entre os Game Boy (*Game Link Cable*), passando pela conexão com a *internet* nos consoles mais avançados.

Muitos estudos a respeito de *Pokémon GO* nas ciências da saúde relacionaram o jogo com a diminuição do sedentarismo entre os jogadores. De acordo com Althoff, White e Horvitz (2016), comparado com aplicativos específicos para a prática de exercícios físicos, os usuários de *Pokémon GO* aumentaram mais a quantidade de atividade física praticada. No entanto, Howe et al. (2016) afirma que o aumento do número de passos dos jogadores aumenta até a quinta semana após a instalação do jogo. A partir da sexta semana esse número vai decrescendo até o ponto que chega no número observado antes da instalação.

Além disso, a Nintendo, empresa dona do jogo, em duas semanas após seu lançamento, teve um aumento de 23 bilhões de dólares nas suas ações. Porém, a

Nintendo não é a única empresa que se beneficiou do sucesso do jogo. Produtos como *powerbanks* (dispositivos portáteis para armazenar energia e carregar a bateria de *smartphones*) aumentaram suas vendas em 101% depois do lançamento de *Pokémon GO*<sup>2</sup>.

Por outro lado, podemos notar aspectos negativos relacionados ao jogo. Um estudo realizado pela *National Bureau of Economic Research*, dos Estados Unidos, demonstra que, analisando quase doze mil acidentes de carro da base de dados da polícia do Condado de Tippecanoe, no Estado da Indiana, os acidentes próximos aos *Pokéstops* (loais que o jogo adiciona no mapa com objetivo de coletar itens importantes ao progresso do jogador) aumentaram em 47% nos primeiros 148 dias de lançamento do jogo (FACCIO E MCCONNELL, 2018).

Ao utilizar jogos desse tipo para o lazer, o jogador transita continuamente entre as esferas “material” e “virtual” do espaço. Enquanto faz isso, percebe o espaço de maneiras distintas e é isso que se pretende investigar aqui.

A emergência dos temas relacionados ao ciberespaço, especialmente os jogos como produtos culturais, possibilita novos caminhos para a pesquisa que levam em consideração a ideia da influência dos jogos nas pessoas e vice-versa.

Para Galloway (2006, p. 1, tradução nossa<sup>3</sup>), o “*videogame* é um objeto cultural, vinculado à história e à materialidade, constituído por um dispositivo computacional eletrônico e um jogo simulado em *software*”. A partir desse reconhecimento de que o jogo possui relevância cultural e histórica, tornam-se inevitáveis estudos sobre o tema.

Ao longo do trabalho analisamos também a forma com que os jogos se apresentam ao jogador. Em sua maioria, prezam pelos efeitos visuais, sendo estes o que garantem a imersão dos jogadores. No entanto, convém lembrar que essa primazia da visão segrega muitos usuários com deficiências visuais. Desenha-se aqui um campo de estudo para trazer os jogos para uma experiência mais auditiva com a finalidade de inclusão. A percepção do espaço virtual por todos vem sendo, portanto, uma preocupação crescente para os desenvolvedores de jogos.

---

<sup>2</sup> How Pokemon GO influenced the stock market and economy. **Value Walk**. 19 de setembro de 2016. Disponível em: <<https://bit.ly/2GRqEZI>>. Acesso em 21 de novembro de 2017.

<sup>3</sup> “A video game is a cultural object, bound by history and materiality, consisting of an electronic computational device and a game simulated in software.”



Os jogos, nos últimos 40 anos têm conquistado seu espaço na sociedade e se tornou um produto consumido nas diferentes faixas etárias. Nos anos 1970, com os trabalhos de Caillois e Huizinga surge uma espécie de antropologia dos jogos que, a partir dos anos 90, começa a abranger jogos eletrônicos. Em 2001 e 2006 são criadas duas revistas, *Game Studies* e *Games and Culture*, respectivamente, estruturando um campo de pesquisa (RUFAT E TER MINASSIAN, 2012).

Vagarosamente as Ciências Humanas se apropriam do tema, ainda que com muitas ressalvas. Na Geografia Cultural brasileira, o tema ainda é pouco explorado, mas já é possível encontrar uma bibliografia – ainda tímida – nos últimos anos. Existe, ainda, uma vertente na Geografia escolar que explora uma gamificação, ou seja, o uso de jogos em salas de aula como prática pedagógica, cuja finalidade é associar o entretenimento que o jogo propicia aos conteúdos escolares e manter o interesse do corpo discente.

O estudo dos jogos (“*game studies*”) no Brasil é uma linha de pesquisa incipiente. Enquanto pesquisadores anglo-saxões e franceses escrevem sobre os jogos como artefatos culturais desde o início dos anos 1990 (anglo-saxões) e 2000 (no caso francês que, conforme indicam Rufat e Ter Minassian [2012], teve um desenvolvimento tardio em relação aos estudos anglo-saxões), os trabalhos brasileiros sobre a temática se iniciam aproximadamente em 2007 e com rejeição de parte da comunidade científica.

O enfoque dos jogos como objeto de estudo nas Ciências Humanas, especialmente, tem um grande atraso em comparação com outros produtos culturais da contemporaneidade, como os filmes ou a música. Por mais que esses temas ainda tenham pouca atenção na comunidade acadêmica, é bastante evidente a lacuna entre eles e os estudos dos jogos.

Podemos supor que esse atraso está muito associado com a história que os jogos digitais tiveram no Brasil. Durante a década de 1990, as importações dos jogos elevavam seus preços, limitando-os apenas a uma pequena parcela da população brasileira. A indústria de jogos digitais nacional também se desenvolveu recentemente. De acordo com o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (2014)<sup>4</sup>, conforme um estudo feito em 2005, existiu a tentativa de desenvolver o

---

<sup>4</sup> FLEURY, A.; SAKUDA, L. O.; CORDEIRO, J. H. D. (coordenadores). **I Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. São Paulo, 2014.

mercado nacional dos jogos desde a década de 80, mas a empresa ainda operante mais antiga datava de 1992. Em 2007, 26 empresas no total faziam parte da Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Digitais (Abragames); e, em 2012, a Acigames (associação cujo objetivo é representar e regulamentar a indústria e comércio dos jogos no Brasil), divulgou ter 104 associados. Devido à diversidade de agências para associação, é difícil obter um número exato de empresas em todo o território nacional, porém, Cardoso (2013) projetou a existência de 240 empresas em 2013 e associa a escassez de produtoras desse tipo de mídia com a falta de incentivos governamentais, ao contrário do que acontece nos países que são potências no desenvolvimento de jogos digitais.

Trabalhar com os jogos concretiza a aproximação entre a ciência e um interesse pessoal que data da infância. O ato de jogar implicava na união entre familiares, em especial primos e irmã. Com o passar dos anos, no entanto, a prática do jogar se tornou individualizada, reflexo também do formato dos jogos que não trazem suporte cooperativo, priorizando o *multiplayer online*.

Levando em consideração que o espaço virtual é uma camada do espaço geográfico, pois os indivíduos que o compõe são, primeiramente, sujeitos sociais em espaços de convivência interpessoal (trabalho, família, escola, comunidade no geral), o ciberespaço é uma realidade multifacetada, com diferentes nichos. Em cada um desses nichos, certos atores sociais atuam, cada um com suas preferências e linguagens próprias, formando grupos de indivíduos cujos interesses convergem.

Ao desenvolverem um jogo, os criadores projetam um espaço que tem relação com o espaço material, carregado de representações. Para o jogador, essas representações se traduzem em outras, baseadas no sistema de percepção do sujeito.

*Pokémon GO* é um jogo que se baseia na localização do jogador, tornando o espaço sensível em espaço do próprio jogo. O espaço virtual é um mapa em que o avatar – personagem que representa o jogador – se movimenta, copiando os movimentos da pessoa que o controla. Enquanto joga, o indivíduo transita entre os espaços virtual e concreto e tem seu caminho guiado pelos elementos do jogo. O espaço em que o jogador se encontra não passa de um mero segundo plano para sua experiência com o jogo. Desta forma, a atenção do jogador fica o tempo todo

dividida entre o seu espaço de ação, com o intuito de se locomover, e o espaço do jogo, com o intuito de progredir nele.

Nessa perspectiva, o objetivo aqui é interpretar como os jogadores de *Pokémon GO* percebem o espaço a partir da sua imersão no “espaço híbrido” (espaço virtual do jogo + espaço concreto do jogador) em três espaços públicos comumente frequentados por esse grupo de indivíduos. Para isso, propõe-se uma pesquisa participante com três grupos de jogadores na capital paranaense, Curitiba.

No decorrer da pesquisa participante, em que a pesquisadora se reunia com os grupos de jogadores nos três espaços em questão (Passeio Público, Jardim Botânico e Parque Barigui) com os intuitos de jogar e pertencer ao grupo, para diminuir a distância pesquisadora-pesquisados. O fruto desses encontros foram as observações de campo (incluindo conversas informais com esses jogadores) e as entrevistas com um grupo focal de jogadores, selecionados a partir dos critérios de maior “assiduidade” aos encontros e mais facilidade de comunicação com a pesquisadora ao longo desse período. Esses critérios para selecionar os cinco jogadores que dão voz aos Apêndices no final do trabalho visaram escolher os indivíduos mais comprometidos com o jogo dentro do grupo e que tinham mais potencial de oferecer narrativas ricas para as perguntas da entrevista.

Ao comparar as distintas “intensidades de imersão” dos três grupos de jogadores, deparamo-nos com o conceito de círculo mágico, cunhado por Salen e Zimmerman (2004), que denomina a separação entre o “lugar de jogo” e “lugar da vida cotidiana”. A imersão, no entanto, argumentam Ferreira e Falcão (2016) e Ribeiro e Falcão (2009), não acontece de maneira binária, isto é, ou você está imerso ou não está. Os jogos possuem diferentes maneiras de entreter os jogadores e os jogadores, por sua vez, jogam em diferentes cenários e situações, permitindo que sua atenção seja mais ou menos voltada para o jogo do que para o que o circunda.

Ao pesquisar no Banco de Teses e Dissertações da CAPES por trabalhos com palavras-chave “espaço virtual” ou “ciberespaço”, nas mais diversas áreas do conhecimento, é possível encontrar as seguintes dissertações.

Meneghetti (2007) escreve sua dissertação em Comunicação indagando como a percepção de um jogador de um jogo conhecido de guerra (*Counter Strike*) é moldada a partir da experiência do virtual e qual a relação do corpo físico e do corpo



virtual do sujeito que joga em primeira pessoa, pautando a pesquisa na fenomenologia de Merleau-Ponty.

Lima (2010) trata, em sua dissertação em Linguística Aplicada, das representações da realidade no jogo *Second Life*. A autora propõe que a experiência do jogo é uma reprodução do “mundo real”, ou seja, a identidade virtual é diretamente ligada à identidade do jogador da realidade, mas que tem o poder de o levar além na busca por objetivos que não alcançou na sua vida cotidiana.

Silva (2013), em sua dissertação em Geografia, pretende estabelecer o conceito de “ciberespaço” como categoria de estudos para a Geografia, através da análise das características espaciais do ciberespaço. De acordo com o autor, o ciberespaço remodela a geografia, ressignificando os limites e as fronteiras.

Amaro (2016) investiga, em sua dissertação em Comunicação e Informação, o conceito de *gameplay* a partir do jogo eletrônico *Brothers – A Tale of Two Sons*. Em sua investigação composta de observação participante, relatos dos jogadores e análise documental, a pesquisadora conclui que a *gameplay* é “uma mediação que engloba a interseção entre jogabilidade (máquina) e jogar (humano)” (AMARO, 2016, p. 223).

Bello (2016), em sua dissertação em História Social, trata de analisar as representações históricas na série de jogos *Assassin's Creed*, chegando à conclusão (entre outras) de que o jogo privilegia certas visões históricas em detrimento de outras e carece de autocrítica.

Pesquisando por trabalhos feitos na temática dos jogos no campo da Geografia, sem finalidades pedagógicas, foram encontradas apenas as seguintes dissertações.

Alvarenga (2007) trata das representações e o discurso espacial que podemos identificar em *Grand Theft Auto: San Andreas*. Nessa pesquisa, o autor analisa como o jogo retrata a fragmentação urbana, os territórios e territorialidades em um espaço que é uma sátira de Los Angeles. A partir da narrativa que o jogo apresenta, Alvarenga (2007) capta os discursos e enunciados e os relaciona com as abordagens que a Geografia utiliza ao tratar das temáticas urbanas, principalmente.

Drummond (2014) trabalha de maneira similar, tentando identificar as representações espaciais em *SimCity 4* e evidenciando a segregação do espaço no processo de crescimento urbano. O autor verifica que o jogo reproduz o esquema da

produção capitalista do espaço das cidades, marginalizando aqueles que não fazem parte da elite.

Utilizando as palavras-chave “pokémon go” no Banco de Teses e Dissertações da CAPES, o primeiro resultado é o único que trata do tema e é uma dissertação de Mestrado Profissional em Indústria Criativa, defendida em 2017.

Fetzner (2017) trabalha com *Pokémon GO* na relação entre cidadão e cidade, no âmbito dos seus espaços públicos. A pesquisa é pautada na hipótese de que o jogo tem o efeito de convidar os moradores a explorar a cidade, e para isso foram aplicados questionários eletrônicos com os jogadores de Novo Hamburgo (RS).

Aarseth (2003) tenta estabelecer caminhos metodológicos para o pesquisador que tente se debruçar sobre o tema dos jogos, porém, de acordo com o autor, o pesquisador possui basicamente três caminhos: estudar a estrutura do jogo em si, observar outros jogadores ou críticas sobre o jogo ou, ainda, o pesquisador mesmo jogá-lo. Aarseth (2003) não oferece muitos detalhes da metodologia que propõe, o que ele sugere é basicamente buscar o máximo de fontes de informação possível, não limitar o trabalho apenas à experiência do pesquisador como jogador.

Para estabelecer, portanto, a relação que os jogadores possuem com os espaços em que jogam, buscou-se o máximo de experiências possíveis, na tentativa de não limitar o trabalho a uma visão unilateral do fenômeno.

A primeira parte do trabalho constitui-se em um levantamento da revisão bibliográfica contextualizando os jogos digitais nas discussões acadêmicas da Geografia, buscando estabelecer um rumo e as formas de pensar o espaço virtual no âmbito da ciência geográfica.

Em seguida, discute-se o papel da experiência do indivíduo e como um jogo como *Pokémon GO* pode mediar a nossa percepção e dividi-la entre o material e o virtual. Tratamos da percepção a partir das leituras e interpretação de Merleau-Ponty, em especial a *Fenomenologia da Percepção*, publicado pela primeira vez em 1945. Além disso, visitamos as discussões sobre a cultura visual no âmbito do ciberespaço e o conceito de círculo mágico como mediador da experiência do jogador com o ambiente que o cerca.

No capítulo quatro, descrevemos a história da franquia *Pokémon* e a jogabilidade de *Pokémon GO*, no intuito de deixar claro, para aqueles que não estão familiarizados com o jogo, como se dá a relação entre o jogador, o jogo e o espaço.

A metodologia é tratada no capítulo cinco. Iniciamos com muitas incertezas metodológicas, reflexo da ausência de trabalhos similares. Porém, acreditamos que, com uma breve fase de testes, foi possível chegar em uma metodologia capaz de responder às perguntas traçadas. Buscamos relatar os caminhos que seguimos, e detalhar os erros e acertos no decorrer da nossa jornada com a pesquisa.

Por fim, são expostas as descobertas que tivemos. Elas estão separadas pelos espaços públicos pesquisados e em seguida são reunidas na busca por relações e comparações entre si, na seção das considerações finais.

## 2 O ESPAÇO VIRTUAL DOS JOGOS

### 2.1 AS GEOGRAFIAS DO VIRTUAL

Os geógrafos ao longo dos anos se debruçaram sobre o conceito de espaço. Houve, porém, pouca discussão sobre o que aqui chamamos de espaço virtual, ou ciberespaço. O espaço virtual, porém, não é tratado como uma oposição ao espaço “real” ou “concreto”, ou seja, o virtual é compreendido como uma faceta da realidade, não sendo sinônimo de irrealidade como é costumeiramente empregado. Tendo estabelecido que o espaço virtual faz parte da realidade, não convém utilizar o termo “espaço real” como oposição do virtual. Por isso, ao longo do texto são empregadas expressões como “espaço concreto” ou “espaço material” com a finalidade de determinar o espaço que possui suas formas definidas e palpáveis.

O que tentamos deixar claro aqui é que apesar de não poder ser tocado pelas nossas mãos, o espaço virtual emerge como uma grande influência na sociedade. O que nos permite entrar nesse mundo oculto da realidade palpável são as máquinas que chamamos de computadores. Lévy (1999) afirma que os primeiros dispositivos possíveis de serem denominados “computadores” aparecem em 1945, reservados aos objetivos militares. Aos poucos, o ancestral dos computadores modernos sofreu atualizações e melhorias nos âmbitos do desempenho e capacidade. A expansão da infraestrutura de comunicação mundial permitiu, então, a conexão desses dispositivos para a formação de uma grande rede que possui, em cada uma das suas pontas, pessoas.

Nesse sentido, a conexão globalizada em larga escala é sustentada pela ideia de que os fluxos velozes da rede e a interconexão reduzem a profundidade das relações sociais. Por outro lado, é possível utilizar a rede justamente para estabelecer relações e consolidar a ideia de espaço afetivo. O espaço pode se encher de significado aos olhos do sujeito a partir de uma iniciativa comercial e as relações podem ser efetivadas a partir da rede.

Utilizamos aqui os termos espaço virtual e ciberespaço como sinônimos. A palavra ciberespaço, porém, surge no contexto da ficção de William Gibson, em 1984, e é usada como sinônimo da *matrix*:

Ciberespaço. Uma alucinação consensual vivenciada diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças que estão aprendendo conceitos matemáticos... uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. (GIBSON, 2008 [1984], p. 69).

O ciberespaço como sinônimo do espaço virtual, e não da *matrix* como é concebido, se apresenta na sociedade atual como a possibilidade de trocas e de fluxos, além de simular o “real”, estabelecendo uma ligação direta entre essas duas dimensões: “concreto” e “virtual”.

O espaço virtual, afirma Aarseth (2000), é constituído de signos e é, portanto, dependente da nossa experiência física. É ainda, segundo o autor, um espaço representado, que em se tratando de jogos eletrônicos e sua jogabilidade, se difere do espaço vivido pois possui regras automáticas, enquanto no espaço vivido estamos sujeitos às convenções sociais e às leis da física. A evolução da fabricação de modelos de espaço para jogos permite imagens sofisticadas, quase tão reais quanto a vista que o jogador tem da sua janela.

Os mundos dos videogames são processados. Eles dependem de algoritmos e regras matemáticas. Essas regras e processos seguem certos modelos, que fazem com que todos os espaços dos jogos sejam simulações. Criar esses mundos a partir de regras é uma forma de simulação que segue um modelo pré-concebido. (NITSCHKE, 2008, p. 8, tradução nossa<sup>5</sup>).

A partir da simulação que aparece na tela, o jogador, no seu plano da imaginação pode tomar as decisões que influenciam na dinâmica da jogabilidade, conforme as regras estabelecidas pelo modelo de mundo que se apresenta (NITSCHKE, 2008).

O espaço virtual se dá, portanto, a partir de uma cultura técnica difundida globalmente. Sua presença não precisa ser tocada; ela é acessada. São necessários dispositivos ou equipamentos especiais para entrar nesse espaço. As práticas no espaço virtual se assemelham às práticas humanas do espaço concreto. Utilizamos o virtual para lazer, trabalho, conexões pessoais, estudo e tantas outras coisas. O virtual acaba, em muitos casos, tornando-se mais atrativo que o concreto.

---

<sup>5</sup> “Video game worlds are processed. They depend on algorithms and mathematical rules. These rules and processes follow certain models, which makes all game spaces simulations. Creating these worlds from rules is a form of simulation that follows a preconceived model.”



No âmbito das Ciências Humanas surgiu uma preocupação em estabelecer uma tipologia dos jogos. Existem, portanto, duas vertentes “oficiais” dos “*game studies*”, a ludologia e a narratologia. Para a perspectiva ludologista, o enfoque é a relação entre os jogos e a prática de jogar com a cultura humana. Já os estudos narratologistas abrangem a maneira com que os jogos transmitem uma narrativa, dependendo das ações de quem joga (ASH E GALLACHER, 2011; RUFAT E TERMINASSIAN, 2012). Apesar dos debates existentes entre as duas vertentes, Ash e Gallacher (2011) revelam que essa divisão não passa de uma falsa dicotomia, pois a pesquisa dos jogos possui muito mais rumos do que essas duas linhas de pesquisa deixam claro, e os pesquisadores não necessariamente precisam encaixar suas pesquisas dentro dos limites que elas estabelecem.

Quando falamos de jogos eletrônicos na Geografia, temos alguns possíveis caminhos que podemos tomar na pesquisa. Ash e Gallacher (2011), ao escreverem sobre a Geografia Cultural e o possível estudo de *videogames*, assinalam três possibilidades que os pesquisadores podem utilizar de norte para seus trabalhos. Em primeiro lugar, a Geografia **nos** *videogames*, isto é, as representações espaciais que os jogos carregam em si. Outra possível abordagem é a análise dos espaços em que os jogos são produzidos e consumidos, sendo algo como uma Geografia Econômica/Industrial dos jogos. Essa abordagem é denominada pelos autores de Geografia **dos** *videogames*. Por último, estudar os jogos como uma prática geográfica, que consiste em ver os jogos como produtos de uma cultura técnica.

Para Mizrach (1996) o ciberespaço é uma paisagem cultural, já que desde sua criação incorpora os valores e percepções dos seus desenvolvedores. Além de vir carregado com esses artefatos, o jogador, enquanto se debruça no jogo, capta outras representações, determinadas pelo contexto de si próprio.

[...] analisar jogos usando teorias da paisagem sugere que videogames não apenas incorporam paisagens, mas são eles mesmos uma forma de representação da paisagem. Diferente das formas tradicionais de representação da paisagem que oferecem uma visão objetiva de uma única perspectiva, jogos eletrônicos oferecem aos jogadores uma experiência subjetiva de estar em cena e podem ainda ajudar a moldar a paisagem através do seu trabalho virtual. [...] Videogames oferecem oportunidades de imaginar formas alternativas de arranjar nosso próprio mundo, mas apenas dentro dos limites estabelecidos pelos desenvolvedores. (LONGAN, 2008, p. 24, tradução nossa<sup>6</sup>).

Entendemos que cada gênero de jogo possui uma maneira de representar e, por isso, cada um deles vai resultar em uma paisagem diferente (ASH & GALLACHER, 2011). No caso dos jogos de simulação, o espaço é construído inicialmente conforme os desejos dos seus criadores, mas ao decorrer do processo do jogo, o jogador o molda conforme as suas representações próprias. O jogador é faz parte ativamente do espaço virtual e a partir das estratégias pessoais combinadas com os objetivos do jogo, uma paisagem toma forma, sendo diferente cada vez que alguém joga.

Em jogos que retratam cenários de guerra podemos identificar representações que reforçam a ideia de “estrangeiro” ao retratar indivíduos árabes como os “malvados”, criando uma “paisagem racista” (ASH & GALLACHER, 2011). Muitos jogos exploram essa temática, já que ela faz sucesso com os consumidores de modo geral.

Para Power (2007), os jogos militares ajudam a criar uma “militarização” cotidiana que contribui para a aceitação de uma cultura baseada na guerra.

Ao traçar as geografias do militarismo que os jogos de guerra produzem, é útil considerar as geografias culturais da representação militar estruturadas em jogos de guerra e as formas com que eles legitimam e justificam as intervenções militares dos Estados Unidos. (POWER, 2007, p. 278, tradução nossa<sup>7</sup>).

---

<sup>6</sup> “[...] analyzing games using theories of landscape suggests that video games do not just incorporate landscapes but are themselves a form of landscape representation. Unlike traditional forms of landscape representation that offer an objective view from a single perspective, video games offer players the subjective experience of being in the scene and players may even help to shape the landscape itself through their virtual labor. [...] Video games offer opportunities to imagine alternative ways of arranging our own world, but only within the limits imposed by their designers.”

<sup>7</sup> “In charting the geographies of militarism that video war games produce, it is useful to consider the cultural geographies of military representation constructed in video war games and the ways in which they legitimize and justify US military interventions.”

Power (2007) ainda cita o exemplo de *America's Army*, um jogo oficial do exército americano, que foi desenvolvido com dinheiro dos impostos e é uma importante ferramenta de recrutamento, pois simula o treinamento militar e a “guerra global contra o terrorismo”, além de ser um “reforço ousado e brutal da sociedade americana atual e sua perspectiva moral positiva sobre a intervenção militar [...]” (GALLOWAY, 2006, p. 79, tradução nossa<sup>8</sup>). Assim, jogos de guerra “[...] trabalham para legitimar e conseguir consentimento para a política de Estado (neste caso, a política doméstica e externa dos EUA), que é baseada na guerra contínua” (ASH & GALLACHER, 2011, p. 15, tradução nossa<sup>9</sup>).

De acordo com Galloway (2006), as estatísticas sobre o *America's Army* demonstram que os adolescentes médios que jogam no papel do exército dos Estados Unidos têm uma forte inclinação nacionalista sobre os acontecimentos mundiais.

A experiência *multiplayer* que jogos MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*) proporcionam, transforma o mundo virtual do jogo em uma espécie de espaço de relações pessoais, na medida que as pessoas através de seus avatares (ou representações de si mesmo no mundo do jogo) interagem com outros avatares de pessoas que podem estar acessando de qualquer lugar do mundo. Dessa forma, os jogadores nessas propostas de jogo são “[...] membros ativos de vastos círculos sociais, construídos ao longo dos anos, frequentemente décadas de investimento pessoal” (ANDREEN, 2014, p. 85, tradução nossa<sup>10</sup>). Existe, assim, uma paisagem e uma sociedade que são análogas da realidade. Jogos com essa proposta se apresentam como uma mídia que além das missões, mitos e histórias, permite a criação de laços sociais entre os usuários.

Nos jogos para consoles ou para computadores, o jogador precisa se manter no mesmo lugar apenas fazendo os movimentos necessários para atingir os objetivos que o jogo promove (FIGURA 01).

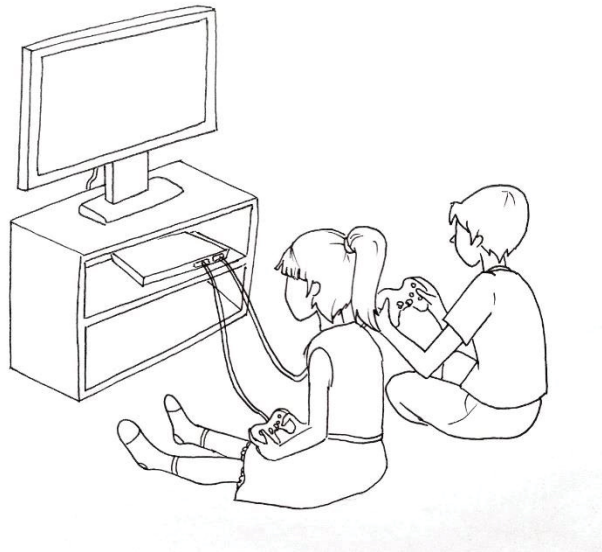
---

<sup>8</sup> “[...] a bold and brutal reinforcement of current American society and its positive moral perspective on military intervention [...]”

<sup>9</sup> “[...] work to legitimise and produce consent for state policy (in this case, US foreign and domestic policy), which is based on a culture of perpetual war.”

<sup>10</sup> “they are active members of vast social circles built upon years, often decades, of history building and personal investment.”

FIGURA 01 – MODELO DOS PLANOS DO JOGO CONVENCIONAL



FONTE: Adaptado de Nitsche (2008).

Nitsche (2008) distingue cinco espaços do jogo no modelo acima representado. Em primeiro lugar, o espaço das regras, ou seja, o console e os jogos em si e seu conjunto de características visuais e sonoras, toda a arquitetura do jogo que chega até o jogador e o permite fazer ou não fazer certas ações. O segundo espaço é o mediado pela tela: é a imagem cinematográfica que nos chega. O espaço ficcional é definido como aquele que a imaginação do jogador formula, a partir das imagens que o jogo apresenta. O espaço do jogo ("*play space*") inclui quem está jogando e os equipamentos necessários para a prática do jogo acontecer. Por último, o espaço social, que pode ser presencial, normalmente limitando o número de pessoas, ou *multiplayer*, que pode incluir uma quantidade de jogadores absurda e de todas as partes do mundo, através da *internet*. De acordo com o autor, esses espaços funcionam em conjunto com a intenção de oferecer uma experiência fluida para o jogador.

Por outro lado, os denominados "*location-based mobile games*" (jogos baseados na localização), transformam o espaço do jogador em espaço do jogo (LEMOS, 2010), alterando a dinâmica do jogador com os espaços concreto e virtual.

A popularização dos *smartphones* e a integração de sistemas de posicionamento a eles torna os jogos baseados na localização mais tangível aos

usuários. De acordo com Lemos (2010, p. 408, tradução nossa<sup>11</sup>), “[...] a cidade torna-se um parque de diversões [...]”, pois os espaços urbanos são apropriados na intenção de jogar.

O espaço material é alterado no âmbito do espaço virtual e novos elementos – do jogo – são adicionados ou elementos já existentes são modificados para serem adaptados à jogabilidade. Através das telas podemos, então, ver objetos que não estão presentes na materialidade. O resultado que podemos observar aqui é a manifestação de “espaços híbridos” (DE SOUZA E SILVA, 2006), ou seja, a presença do usuário *online* e *offline* ao mesmo tempo, convergindo o concreto e o virtual (FIGURA 02).

Telefones móveis transformam nossa experiência do espaço. [...] Eles são responsáveis por uma nova geração de nômades do espaço híbrido. Essas são as pessoas que sempre estão conectadas e que se conectam enquanto se movimentam pelo espaço físico. [...] Durante a década passada, a conexão com a internet era normalmente feita através de um computador e cabos conectados na rede de telefonia. Essas interfaces fizeram o espaço virtual ser considerado desconectado do espaço físico. Hoje, podemos identificar uma hibridização do espaço, pois o virtual está ficando mais próximo do físico. (DE SOUZA E SILVA, 2004, p. 15, tradução nossa<sup>12</sup>).

---

<sup>11</sup> “[...] the city becomes a playground [...]”.

<sup>12</sup> “Cell phones transform our experience of space. [...] They are responsible for a new generation of hybrid spaces nomads. These are people who are always connected and who connect while moving through physical space [...] During the last decade, connection to the internet was mostly achieved by means of a desktop computer and cables connected to the telephone network. These interfaces caused virtual space to be considered disconnected from physical space. Today, we can identify a hybridisation of space since the virtual is becoming closer to the physical.”

FIGURA 02 – ESQUEMA DOS JOGOS BASEADOS NA LOCALIZAÇÃO



FONTE: A autora (2018).

Nos jogos baseados na localização, o espaço das regras e o espaço mediado que Nitsche (2008) menciona acabam se concentrando apenas no aparelho móvel do jogador, já que não há diferenciação entre tela e console. O espaço ficcional continua funcionando da mesma forma como o autor descreve. O espaço social se concretiza de maneira similar: os jogadores podem se juntar com o objetivo de jogarem juntos, ou então lutar contra um inimigo comum pelo jogo<sup>13</sup>. O espaço que mais se distingue da experiência convencional de jogar é, portanto, o espaço do jogo que aqui inclui o próprio espaço do jogador, não se limitando ao jogador em si e aos equipamentos.

Essa dinâmica acaba influenciando o espaço da mediação, pois não se limita apenas à tela, incluindo aquilo que o jogador vê enquanto caminha. O jogador combina as duas imagens que recebe, da tela e da paisagem, e cria então um espaço ficcional híbrido. Colocando-se como centro, ele percebe o mundo e cria perspectivas para os espaços, como a própria ideia de gostar ou não dele. Cria, então, lugares em que prefere jogar e lugares que evita frequentar com esse objetivo, baseado nas suas experiências anteriores.

A percepção dos espaços define onde o jogador vai escolher jogar. Ele não vai escolher uma localidade em que se sinta completamente inseguro ou

---

<sup>13</sup> Essa modalidade é denominada “Batalha Reide” pelo jogo e é melhor explicada nas seções que seguem.



desconfortável, mesmo que na perspectiva do jogo, o espaço ofereça muitas vantagens. Da mesma forma, ele não vai decidir jogar no conforto da sua casa, pois isso não lhe oferece progresso algum no momento em que joga. O jogador, portanto, pondera entre aquilo que sente em relação a uma localidade e os ganhos que pode obter nela no âmbito do seu jogo.

No capítulo que segue discutimos as formas que a percepção se manifesta. Primeiramente, na maneira tradicional, a respeito dos objetos concretos e, em seguida, trabalhamos a percepção em ambientes virtuais, de acordo com a imersão dos jogadores.

### 3 IMERSÃO NO JOGO: ENTRE O MATERIAL E O VIRTUAL

Se para percebermos um fenômeno, precisamos que nossos sentidos captem as informações ao nosso redor, durante a prática de um jogo como *Pokémon GO*, em que o jogador transita entre o jogo e sua experiência concreta, o sistema de sentidos é constantemente redirecionado entre essas duas esferas espaciais, tornando a percepção em um emaranhado híbrido de virtualidade e materialidade.

Em Čulig et al. (2014), através de uma pesquisa qualitativa, foi investigada a forma com que os jogadores veem o fenômeno dos jogos eletrônicos. As entrevistas foram feitas com grupos focais, em que os jogadores tinham diferentes preferências de gêneros de jogos e, dessa forma, poderiam oferecer perspectivas diferenciadas conforme suas experiências no vasto universo de jogos eletrônicos disponíveis no mercado atual.

Conforme os relatos contidos em Čulig et al. (2014); enquanto jogavam, os sujeitos da pesquisa, ficavam completamente afastados do mundo concreto ao redor, e se perdiam totalmente na experiência virtual. Nessa pesquisa, apesar de não citar gêneros ou nomes dos jogos, fica claro que os jogadores em questão não tratam de jogos com a dinâmica da realidade aumentada tal como *Pokémon GO*, ou seja, são experiências apenas no âmbito da virtualidade, possivelmente a partir de jogos de console.

Para Kubiński (2014), um jogo imersivo é o objetivo máximo na fabricação dos jogos eletrônicos, tanto para os criadores quanto para a comunidade que joga. Para ele, a imersão pode ser definida como “a impressão de uma participação não mediada em um mundo digital gerado pela máquina, uma sensação de presença direta, que faz com que os jogadores percam de vista o mundo físico em torno deles” (KUBIŃSKI, 2014, p. 133, tradução nossa<sup>14</sup>).

Galloway (2006) ressalta que fidelidade ao contexto é essencial para o realismo dentro do jogo. O autor menciona que mesmo que, por exemplo, as leis da física possam ser quebradas no ambiente do jogo, o fato delas existirem com

---

<sup>14</sup> “[...] an impression of a non-mediated participation in a digital world generated by the machine, a sensation of a direct presence, which makes players lose sight of the physical world surrounding them.”

alguma intensidade, dentro de uma lógica plausível, traz realismo e imersão aos jogadores.

Enquanto a atenção do jogador convencional é voltada completamente para a tela do seu aparelho, os jogos com realidade aumentada que incluem o espaço concreto mediam a experiência do jogador entre a tela e o mundo ao seu redor. A experiência do jogador envolve o jogo e próprio espaço em que caminha.

A partir do momento que o jogador se encontra praticando uma atividade que considera agradável, sua percepção do espaço ao redor se molda no mesmo sentido. A diversão entre amigos, durante momentos em que pode deixar as preocupações do dia-a-dia de lado, faz com que a experiência no todo traga prazer ao sujeito e, com isso, ele começa a fazer associações entre o espaço – que começa a tomar a forma de lugar, conforme a atividade – e os momentos bons. Caso esse panorama não seja alterado, por uma experiência traumática, por exemplo; a relação entre indivíduo e lugar permanece agradável.

Levar o jogo, uma atividade de recreação que em si já tem significado para o sujeito, para o espaço público, portanto, torna o espaço em parte do jogo, afetando a imagem que o jogador já tinha, tanto a partir de experiências diretas como indiretas. De acordo com Boutet et al. (2014, p. 104, tradução nossa<sup>15</sup>), “a experiência do jogo é situada, portanto, em parte determinada pela configuração da localização do jogo e pelo contexto social e cultural em que é realizada”.

A associação entre a localização é ainda mais acentuada quando tratamos de um jogo que por si só depende completamente da movimentação do jogador pelo espaço. O jogador não escolhe apenas uma localização estática, pois o propósito do jogo é exatamente o contrário. A experiência acontece em espaços distintos, com contextos próprios.

O engajamento em uma atividade comum, o jogar, tem potencial de criar laços de amizade, expressos além dos momentos em que jogam juntos, porém sempre ligados ao jogo em si.

---

<sup>15</sup> “L’expérience de jeu est une expérience située, donc en partie déterminée par la configuration du lieu du jeu et par le contexte social et culturel dans lequel elle se tient.”

Há uma vida fora do jogo (encontrar-se com os amigos, passar a noite em torno de uma atividade compartilhada) mas isso é precisamente favorecido pela atividade do jogo, tanto objetivo como pretexto para essas reuniões. Isso não impede que a exploração de mundos virtuais seja muito mais que a mera extensão da vida doméstica. É uma atividade em seu próprio direito de controlar as regras (como ganhar) e os códigos (como identificar o adversário). Não há oposição, mas sim, continuidade entre o mundo real e o mundo virtual, e é isso que contribui para obscurecer os contornos. (BOUTET et al., 2014, p. 109, tradução nossa<sup>16</sup>).

Essa continuidade “entre o mundo real e o mundo virtual” passa a ser muito evidente quando trabalhamos com jogos baseados na localização. O jogador entra e sai desses dois mundos a todo momento enquanto joga. Conforme anda pela calçada, por exemplo, e olha para sua tela para não perder nenhum detalhe do jogo, o jogador está imerso na experiência do jogo. Quando precisa desviar de algum outro pedestre na calçada ou então atravessar a rua; o “mundo real” apresenta-se diante seus olhos. Enquanto troca de mundos, o jogador não se dá conta de que a transição está acontecendo. Os limites entre espaço virtual e material não são tão claros quanto a dicotomia dos termos sugere.

Ao considerar que jogar é uma atividade corporal, social e espacial (BOUTET et al., 2014), e que a percepção é uma operação que envolve o corpo como um todo (MERLEAU-PONTY, 1999), enfatizamos que durante a experiência do jogo, o jogador apreende o espaço ao seu redor de através da mediação que a tela produz. A percepção do jogador é, portanto, uma das interpretações possíveis do espaço, pautada no seu olhar sobre o mundo.

### 3.1 AS PERCEPÇÕES: CORPO E ESPAÇO

Tratar de percepção nos leva diretamente a tratar dos sentidos e da cognição (TUAN, 1980; KOZEL, 2007). É a partir do que chega em nossos sentidos que podemos tomar uma postura diante de um fenômeno e conceber respostas a

---

<sup>16</sup> “Il y a une vie en dehors du jeu (se retrouver entre amis, passer la soirée autour d’une activité partagée), mais qui est justement favorisée par l’activité du jeu, à la fois objectif et prétexte de ces rencontres. Ce qui n’interdit pas de souligner aussi que l’exploration des mondes virtuels est bien autre chose que le simple prolongement de la vie domestique. Elle est une activité à part entière dont il faut maîtriser les règles (comment gagner) et les codes (comment repérer son adversaire). Il n’y a donc pas opposition mais plutôt continuité entre monde réel et monde virtuel, et c’est ce qui contribue à en brouiller les contours.”

ele. A percepção é, portanto, dada conforme nosso corpo se posiciona no mundo e sente os arredores, comunicando-se com o espaço e nos permitindo o acesso às coisas e ao mundo (MERLEAU-PONTY, 1999).

A percepção não é uma ciência do mundo, não é nem mesmo um ato, uma tomada de posição deliberada; ela é o fundo sobre qual todos os atos se destacam e ela é pressuposta por eles. O mundo não é um objeto do qual possuo comigo a lei de constituição; ele é o meio natural e o campo de todos os meus pensamentos e de todas as minhas percepções explícitas. (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 6).

O ato de perceber parte do sujeito como núcleo. É uma prática egocêntrica, que leva em consideração nossas próprias convicções, moldadas pela cultura e pelo passado do indivíduo (MERLEAU-PONTY, 1999; TUAN 1980).

Analisar o mundo vivido (RELPH, 1979) não é uma tarefa que pode ser alcançada com a rigidez das ciências naturais. Se trata de um mundo ambíguo, das experiências e que, portanto, necessita de métodos mais subjetivos. O mundo vivido social diz respeito à parcela onde a nossa vida cotidiana toma lugar e difere do mundo vivido natural, ou seja, aquilo que é pré-determinado; apesar de se relacionarem entre si (RELPH, 1979).

O mundo-vivido social é o da intersubjetividade, linguagem comum, contato com outras pessoas, instrumentos, edifícios e obras de arte, tudo que não é meramente pré-determinado mas usado, transformado e manipulado. [...] Há poucos relatos sobre as coisas do mundo-vivido cultural – os espaços, ruas, edifícios e paisagens – nas quais passamos a maior parte da nossa vida diária e que estão cheias de significado para nós, pois estamos estreitamente envolvidos com elas. (RELPH, 1979, p. 6).

Contrariando a posição do positivismo, que consistia basicamente na racionalidade do conhecimento científico pautado na experiência sensível e material, a fenomenologia reconhece a subjetividade como fonte efetiva do conhecimento. A fenomenologia tenta conciliar sujeito e objeto, e evidencia a relevância da experiência como princípio da compreensão do mundo (BUTTIMER, 1982).

De acordo com Relph (1970) a fenomenologia busca compreender o mundo por meio da experiência do homem, e rejeita a visão mecanicista e a busca por leis gerais da ciência positivista. Não existe, portanto, um mundo único e objetivo; mas sim, uma pluralidade deles, conforme as atitudes e intenções do homem (RELPH, 1970). Contudo, Relph (1970) e Lowenthal (1961) destacam que ainda assim existe

uma espécie de “visão consensual” do mundo e isso acontece porque a percepção de cada indivíduo é proveniente de um mundo compartilhado.

A percepção, como concebe a fenomenologia, é um ato individual. Diferente da visão positivista, em que a percepção é tratada como uma mera ocorrência de estímulo-resposta, Merleau-Ponty (1999) reflete que a percepção é uma perspectiva corpórea. Nóbrega (2008) esclarece que enquanto o positivismo considera a percepção como um reflexo daquilo que as sensações captam pelos sentidos, Merleau-Ponty, apoiado nas teorias da *Gestalt*<sup>17</sup>, concebe a percepção como uma atitude da corporeidade e seus elementos chave são o movimento e o sentir. Lima (2014, p. 109) explica que “a percepção é, então, uma atitude originária, primitiva, uma relação imediata entre consciência concreta e o universo”.

Merleau-Ponty (1999) diferencia, portanto, a percepção da sensação. Enquanto os sentidos biológicos recebem os estímulos externos, a percepção funciona como a conexão do indivíduo, ou seja, do seu corpo e mente, com o mundo. Os sentidos têm participação na percepção, porém, ela não se limita a eles. Compreende a soma de sensações, pensamentos e filtros. O homem que percebe não é um indivíduo isolado e imutável e o conjunto dessas interações têm seu peso nas percepções. Feita essa distinção entre os sentidos e a percepção, ressaltamos, no entanto, que Merleau-Ponty (1999) não indica que os sentidos são meras ferramentas da percepção, mas são as maneiras que o homem tem para assimilar a realidade. De acordo com Lima (2014, p. 114),

Na tentativa de superar a dicotomia sujeito-objeto, Merleau-Ponty afirma que o homem é essencialmente corpo-consciência-do-mundo, o corpo é mundo e alma simultaneamente, o corpo do homem não é nem pura coisa nem a pura ideia, ele integra misteriosamente o percebido e o ato de perceber, o em si e o para si, pois está no mundo e é para o mundo; põe-nos em contato com o mundo e ao mesmo tempo é o modo segundo qual nos revela ao mundo.

O contato do corpo-consciência do homem com o mundo adquire significado a partir da sua síntese individual. É durante esse processo de troca entre o homem e o mundo, numa relação de mutualidade, que os filtros sociais, culturais e históricos

---

<sup>17</sup> Para essa teoria, “[...] a percepção é compreendida através da noção de campo, não existindo sensações elementares, nem objetos isolados. Dessa forma, a percepção não é o conhecimento exaustivo e total do objeto, mas uma interpretação sempre provisória e incompleta.” (NÓBREGA, 2008, p. 141).



entram em cena. Cada indivíduo, constituído de uma experiência única, aufere significados distintos às interações corpo-consciência-mundo. Os filtros em questão podem se assimilar aos de outros indivíduos que fazem parte do mesmo grupo social, porém a experiência em si é própria a cada um. Lima (2007, p. 73) explica da seguinte forma:

[...] nenhuma experiência decorre impunemente sem que sobrevenha um sentido e um significado. O significado consiste numa síntese intelectual, ele é o conceito em termos estritos; enquanto o sentido se refere à apreensão sensível imediata de mundo, ele instaura a realização do corpo como tal e como espaço. O significado de um sentido é a sua redução a uma síntese intelectual. Mas, para que o sentido se torne um significado ou um conceito mediante uma síntese intelectual é preciso a reincidência de uma série de experiências regulares e retroativas de modo a permitir um conjunto de representações que validará o significado.

Merleau-Ponty (1999) acredita, portanto, na unidade entre corpo e consciência, não existindo primazia entre estes dois elementos. Lima (2007) atenta que privilegiar a experiência intelectual nos levaria ao mesmo engano cometido pelos cartesianos; e prevalecer a experiência sensível levaria ao equívoco dos empiristas.

Além disso, a percepção é capaz de captar apenas alguns aspectos dos objetos, ou seja, não somos capazes de compreender o objeto em sua plenitude. Quando nos comunicamos com o mundo através do corpo-consciência, a subjetividade, marcada pela historicidade, cultura, relações sociais e toda a experiência pretérita do sujeito, configura a percepção (MERLEAU-PONTY, 1999). Lowenthal (1961, p. 260, tradução nossa<sup>18</sup>), conclui que

Toda imagem e ideia sobre o mundo é composta, então, da experiência pessoal, aprendizado, imaginação e memória. [...] Todos os tipos de experiência, desde aquelas mais intimamente ligadas ao nosso mundo cotidiano às aquelas que parecem mais distantes, juntam-se para fazer a nossa imagem individual da realidade.

No momento que percebemos um objeto ele, então, passa a existir efetivamente. Porém o percebemos numa determinada perspectiva, sem captar a

---

<sup>18</sup> “Every image and idea about the world is compounded, then, of personal experience, learning, imagination, and memory. [...] All types of experience, from those most closely linked with our everyday world to those which seem furthest removed, come together to make up our individual picture of reality.”

sua totalidade geométrica, restando-nos apenas a somar um número indefinido de perspectivas na busca por definir o objeto em questão.

[...] mesmo os lugares em que me encontro não são totalmente dados a mim; as coisas que vejo são coisas para mim apenas na condição que elas sempre retrocedem além dos aspectos imediatamente determinados. Assim, há um paradoxo de imanência e transcendência na percepção. Imanência porque o objeto percebido não pode ser estranho a quem o percebe; transcendência porque ele sempre contém mais do que aquilo que é realmente dado. (MERLEAU-PONTY, 1964, p. 16, tradução nossa<sup>19</sup>).

Considera-se, sobretudo, que a percepção é subjetiva, incapaz de conceber o fenômeno como todo, se opondo às relações de objetividade que as ciências positivistas valorizam. Conforme Buttner (1982, p. 170), “em termos gerais, então, a fenomenologia poderia ser definida como um modo filosófico de reflexão a respeito da experiência consciente e uma tentativa para explicar isso em termos de significado e significância.”

Para Relph (1970, p. 195, tradução nossa<sup>20</sup>), a

Fenomenologia é uma filosofia em que se assume que o conhecimento não existe de forma independente do homem, mas deve ser obtido da experiência do homem do mundo. Desse ponto de vista o mundo pode ser entendido apenas na sua referência para o homem, e apenas através das intenções e atitudes do homem. Os métodos da ciência objetiva, baseada nos pressupostos da independência do conhecimento, são vistos como inválidos [...].

A fenomenologia, aplicada às pesquisas geográficas, pode oferecer uma perspectiva relevante na busca pelo vínculo entre homem e espaço. Estudar o espaço, portanto, requer que pensemos nele não como uma forma geométrica, mas como uma união do sujeito com o mundo que vivencia. Para Lima (2007, p. 69), tratando das contribuições de Merleau-Ponty à Geografia especificamente, “o

---

<sup>19</sup> “[...] even the places in which I find myself are never completely given to me; the things which I see are things for me only under the condition that they always recede beyond their immediately given aspects. Thus there is a paradox of immanence and transcendence in perception. Immanence, because the perceived object cannot be foreign to him who perceives; transcendence, because it always contains something more than what is actually given.”

<sup>20</sup> “Phenomenology is a philosophy in which it is assumed that knowledge does not exist independently of man, but has to be gained from man’s experience of the world. From this standpoint the world can be understood only in its reference to man, and only through the intentions and attitudes of man. The methods of objective science, based on the assumption of the independence of knowledge, are seen to be invalid [...]”.

espaço só o é como tal se existirmos num corpo e se dotarmos de sentido, se nos comunicamos constantemente com e por ele”.

A aproximação da Geografia com a fenomenologia se inicia na década de 1960 e ganha força na década de 1970, quando, nos Estados Unidos e Canadá, os trabalhos de Edward Relph e Yi-Fu Tuan destacam o conceito de “lugar” e os trabalhos de Kevin Lynch, que traziam a ideia da percepção do ambiente urbano (MARANDOLA JR., 2013). Kozel (2018, p. 41) nos indica que

Os trabalhos do geógrafo Relph foram os pioneiros em lançar mão da fenomenologia com o propósito de refletir sobre a constituição do mundo. [...] A obra de Yi-Fu Tuan abre as possibilidades de restabelecer o contato entre o mundo e as significações ao preocupar-se em buscar a essência dos conceitos de espaço, homem e experiência, agregando à Geografia novas possibilidades de interpretação espacial.

Em relação ao Brasil, os trabalhos geográficos com a perspectiva fenomenológica começam a tomar mais forma principalmente no final da década de 1990. Trabalhos com essa abordagem são costumeiramente classificados como uma “geografia da percepção”, como uma vertente da geografia cultural (MARANDOLA JR., 2013).

Armando Corrêa da Silva, autor que propôs o método geográfico da fenomenologia ontológica, afirma que

A importância da percepção, embora seja a orientadora do comportamento humano, reside no seu papel intermediário – em geografia – entre o fenômeno e seu entendimento teórico. Não é preciso o auxílio de outras ciências – como se pensou no passado – para realizar esse entendimento. O espacial possui sua própria ontologia específica. (SILVA, 2000, p. 20).

Desta maneira, Silva (2000) nos indica que existe uma forma exclusiva à Geografia de interpretar o espaço. A disciplina não compreende o espaço em sua totalidade, pois tem um enfoque interpretativo próprio da análise geográfica. De acordo com Bernardes (2013, p. 126) a respeito do que afirma Silva (2000), “[...] cabe à Geografia descrever e explicar o espaço, o qual possui como expressão a forma espacial ou a espacialidade, assim como, a população que o habita e que o transforma pelo trabalho”. O espaço é, então, entendido não apenas como superfície terrestre, mas como o conjunto da relação entre espaço e seres que o vivenciam cotidianamente.

Kashiwagi (2005), por exemplo, faz uso da abordagem fenomenológica na Geografia quando busca as percepções dos moradores e não-moradores de uma favela em Curitiba para subsidiar o planejamento urbano. Sua pesquisa pretende entender o contexto social dos sujeitos e “busca uma visão mais humanizada do planejamento urbano” (KASHIWAGI, 2005, p. 207).

De maneira similar, pretendemos aqui entender, através da perspectiva do jogador de *Pokémon GO*, as peculiaridades dos espaços que estes sujeitos frequentam. Nossa busca é pela experiência, moldada pela prática do jogo, de mundo desses indivíduos. Consideramos que a mediação oferecida pelo jogo altera em algum nível a sua percepção, funcionando de forma semelhante aos “filtros” culturais, históricos e sociais de cada indivíduo.

Carvalho (2016) escreve sobre a percepção dos espaços a partir de Merleau-Ponty e deixa claro em seu texto que quando existe “indisposição” do indivíduo que percebe no ato de troca com o objeto ou espaço, a experiência perceptiva é encolhida, ou seja, se o indivíduo se encontra preso em alguma outra atividade que consome sua capacidade de perceber os arredores, podemos dizer que ele se encontra “indisposto” para a ação da percepção.

Se a experiência depende duplamente do espaço – ou da coisa – e de quem o percebe, a equação pode ser nula, isto é, em uma situação de apatia por parte do sujeito [...] a troca simplesmente não acontece. Se minha carne não possui certo grau de plasticidade, o mundo real e o mundo possível permanecem neutros para mim. (CARVALHO, 2016).

A “indisposição” à percepção do espaço aqui é tratada como a influência que o jogo tem no jogador. Qualquer indivíduo, jogando qualquer jogo vai ter sua atenção voltada a ele. A imersão, como foi definida por Kubiński (2014) nas páginas anteriores é parte fundamental para uma experiência satisfatória do jogo. O encontro do espaço virtual e do espaço material, conformando o “espaço híbrido” (DE SOUZA E SILVA, 2006), altera a dinâmica do jogo no sentido em que o jogador deve “emergir” do ciberespaço nos momentos em que sua locomoção exige.

A percepção dos arredores, que depende do conjunto entre “corpo” e “consciência”, não acontece quando a “disposição” (utilizando o termo de Carvalho [2016]) do sujeito encontra-se voltada ao espaço artificial do jogo.

### 3.1.1 Percepções do virtual e a cultura visual dos jogos

Zilles Borba (2014a) nos atenta para as diferentes gerações de realidades virtuais. Em primeiro lugar, cita os jogos que utilizam apenas a visão como forma de imersão em conjunto com os controles (normalmente operados pelas mãos do usuário). Já a segunda geração da realidade virtual acrescenta à imersão audiovisual o movimento do corpo do jogador. O lançamento do console *Wii*, da Nintendo, em 2006 é uma das marcas dessa segunda geração (FERREIRA, 2010). Nele, os jogadores fazem movimentos, que são repetidos pela sua personificação virtual durante a *gameplay*. O autor ainda ressalta que apesar dos estímulos sensoriais emitidos pelo jogo serem os mesmos para todos que jogam, a forma com que são recebidos é completamente subjetiva (ZILLES BORBA, 2014a).

A “segunda geração da realidade virtual”: um modelo de interatividade e imersão que prevê uma integração de realidades e espaços – reais e virtuais – e ainda um sujeito consciente de sua presença física no ambiente com o qual interage, em contraste ao modelo da “primeira geração da realidade virtual”, cuja ênfase se encontra no uso da visão e – em menor escala – da audição em seus sistemas interativos, em detrimento da participação dos outros sentidos, implicando na idéia de um sujeito “descorporificado” em um ambiente virtual. (FERREIRA, 2008, p. 2).

A percepção nos ambientes virtuais, portanto, funciona nos mesmos moldes que Merleau-Ponty escreve acerca da percepção de objetos materiais. A diferença reside nos modos que o mundo virtual possui para estimular nossos sentidos. Não existe, por exemplo, um tipo de experiência olfativa em cenários digitais (ZILLES BORBA, 2014a). Pode existir uma sensação olfativa proveniente do ambiente em que o jogador se encontra, no entanto, na programação do jogo não é possível inserir uma experiência nesse sentido.

Nos jogos convencionais, a visão e a audição são os únicos sentidos que proporcionam imersão, além do fator psicológico. A realidade virtual tenta trazer o jogador para o ambiente do jogo, a partir do isolamento dele do mundo que o cerca. Faz isso quando não se limita em um monitor, que funcionaria como uma “janela” para o jogo, e constrói um sistema que imerge o usuário e bloqueia as percepções do mundo ao seu redor (FERREIRA, 2010).

Slater e Wilbur (1997) mencionam os conceitos de imersão e presença em ambientes virtuais. Para essas autoras, a imersão são as “ilusões” contidas no

universo digital em questão, ou seja, as formas que o dispositivo faz nosso corpo acreditar que está dentro do jogo. A presença seria, então, o conjunto de experiências subjetivas em que os fatores psicológicos têm influência direta.

A imersão dos jogadores é um dos principais objetivos das produtoras dos jogos e dos usuários. Quanto maior a imersão, mais bem-conceituado o jogo se torna. No entanto, a imersão completa seria possível?

Ferreira e Falcão (2016) retomam o conceito de “círculo mágico”, cunhado por Huizinga (1949) e retrabalhado por Salen e Zimmerman (2004), que se remete ao “lugar” em que a experiência do jogo acontece. Esse “lugar” tem o sentido de espaço de relações, aproximando-se da concepção de Tuan (1980). Aqui, o lugar é, portanto, criado e imbuído de significado para o jogador a partir da mediação tecnológica que o jogo promove.

Em um sentido muito básico, o círculo mágico é onde o jogo acontece. Jogar significa entrar em um círculo mágico, ou talvez criar um quando o jogo se inicia. O círculo mágico de um jogo pode ter um componente físico, como o tabuleiro de um jogo ou o campo de uma competição esportiva. No entanto, muitos jogos não possuem limites físicos – a queda de braço, por exemplo, não requer muito em espaço ou em material específico. O jogo simplesmente começa quando um ou mais jogadores decidem jogar. O termo círculo mágico é apropriado porque existe algo genuinamente mágico que acontece quando um jogo é iniciado. [...] Dentro do círculo mágico, significados especiais se acumulam e se agrupam em torno de objetos e comportamentos. De fato, uma nova realidade é criada, definida pelas regras do jogo e habitada pelos seus jogadores. (SALEN E ZIMMERMAN, 2004, p. 107, tradução nossa<sup>21</sup>).

O círculo mágico seria um local isolado do mundo exterior, fazendo existir um “mundo do jogo” e o “mundo normal”, em que as atividades do dia-a-dia se desenvolvem. O jogo é visto, portanto, como uma experiência que nos remove da realidade “normal” e nos isola dela (FERREIRA E FALCÃO, 2016).

---

<sup>21</sup> *“In a very basic sense, the magic circle of a game is where the game takes place. To play a game means entering into a magic circle, or perhaps creating one as a game begins. The magic circle of a game might have a physical component, like the board of a board game or the playing field of an athletic contest. But many games have no physical boundaries-arm wrestling, for example, doesn't require much in the way of special spaces or material. The game simply begins when one or more players decide to play. The term magic circle is appropriate because there is in fact something genuinely magical that happens when a game begins. [...] Within the magic circle, special meanings accrue and cluster around objects and behaviors. In effect, a new reality is created, defined by the rules of the game and inhabited by its players.”*



Se analisarmos a característica imersiva dos jogos eletrônicos, poderíamos dizer que o que estes tencionam é justamente a inserção do jogador dentro deste círculo mágico, fazendo com que ele – no momento de interação com o jogo – se “desligue” do mundo “real” à sua volta e permaneça completamente envolvido na realidade lúdica. Mas o fato é que este mesmo mundo real não pode ser aniquilado, desprovido de sua presença física, material. Ao jogar, o usuário será constantemente “bombardeado” pelas interferências do ambiente no qual está inscrito: barulhos, vozes humanas, entre tantas outras. Mesmo que ele estivesse em um ambiente ideal, isolado completamente do mundo (o que é pouco provável de ocorrer, na maioria das vezes), ele seria confrontado com a própria percepção de sua presença no espaço físico “real”. (FERREIRA, 2008, p. 12).

Mesmo quando nos concentramos ao máximo no jogo, a qualquer momento algum evento do “mundo concreto<sup>22</sup>” pode nos remover da experiência, como alguma pessoa conversando ou um movimento captado com o canto dos olhos. *Pokémon GO* leva o jogador para fora de casa, e o número de interferências que ele está sujeito é muito maior. Ainda assim, com inúmeras interferências, os jogadores conseguem se manter tão concentrados na atividade de jogar que não notam seus arredores, como veremos adiante a partir dos dados levantados em campo.

Ferreira e Falcão (2016) tratam desse fenômeno e o chamam de “controle”. Existe a mediação entre jogador e jogo e a mediação entre jogador e mundo (material, ao seu redor). Enquanto joga, o sujeito pode atender a demandas do “mundo real” sem sair da imersão do jogo.

O círculo mágico, através do *controle*, direciona parte da atenção do jogador àquela solicitação, mantendo ainda uma parcela direcionada ao jogo. Em outras palavras: apesar de o jogador, neste momento, se relacionar a um elemento externo, ele não deixará o círculo mágico, mas estará em uma posição mais externa da escala imersiva. Aqui retomamos a ideia de que imersão e atenção estão direta e gradualmente relacionadas e propomos que ambas são responsáveis pela “posição” do jogador na escala gradativa do círculo mágico. (FERREIRA E FALCÃO, 2016, p. 91).

Em contraposição à ideia original do círculo mágico, em que se está nele ou fora dele (na “vida normal”), os autores trabalham com níveis de imersão. Não existe um limite claro de imersão no jogo e presença na “vida real”.

---

<sup>22</sup> Os autores trabalham com o termo “mundo real”, porém, como já mencionado em seções anteriores, preferimos “mundo concreto” ou “mundo material”, para não indicar a oposição com o “mundo virtual”, que também faz parte do “mundo real”, na nossa concepção.

O 'círculo mágico' existe sim – e é inerente à estrutura do jogo – mas como fator mediador, que auxilia no diálogo do jogador para com o jogo e a realidade. Trabalhando no processo de relacionamento do homem para com o duo jogo/real, essa mediação pode se apresentar tanto de forma fluida, desenhando fronteiras que se mostrem borradas (não plenamente identificadas), que permitam que ficção e realidade se encontrem, quanto de forma mais sólida, realmente fazendo com que o usuário/jogador experimente um sentimento de deslocamento, supressão espaço-temporal através de um processo de imersão [...]. (RIBEIRO E FALCÃO, 2009, p. 87).

Por mais que existam tentativas de incluir outros sentidos e reduzir a primazia da visão nos jogos, torna-se quase impossível realizar essa tarefa. A experiência gráfica é o que faz o jogador se sentir dentro do jogo. Incluir a movimentação do usuário foi um passo importante, porém, não muda o fato de que a visão é o sentido mais relevante no ato de jogar. Zilles Borba (2014b, p. 23) conclui que

o olho postíço do indivíduo [visão do personagem] é capaz de registrar percepções vivenciadas pelo corpo inorgânico e transferir esta ideia, memória, sentimento para uma resolução emocional no corpo orgânico. Em suma, biologicamente nada é sentido, mas psicologicamente os *feelings* são interpretados, pois através da visão são compreendidos os impactos que sofre o corpo sintético.

Soares (2014) alerta que o ciberespaço é extremamente visual. Seu trabalho consiste em relatar os obstáculos de pessoas com deficiência visual no processo de imersão no espaço virtual. As experiências que, para quem não possui deficiência visual, são explicitamente no âmbito gráfico; tornam-se, por meio de ferramentas de acessibilidade, em experiências sonoras. No entanto, nem todos os cenários virtuais podem se tornar acessíveis, barrando esses usuários e tornando necessário que haja a ajuda de terceiros.

Justamente devido a essa primazia da visão em jogos e na cultura do ciberespaço, existem jogos específicos para deficientes visuais, chamados de áudio-jogos, tanto com finalidades educacionais como para o entretenimento. A maior dificuldade na criação desses áudio-jogos é trazer os elementos que aparecem na tela dos jogos mais complexos para uma experiência auditiva com a mesma intensidade.

*Pokémon GO*, seguindo o formato, prima pelo sentido da visão. A tela do *smartphone* é a única coisa que nos conecta no jogo e torna a imersão possível. O áudio acaba se perdendo, pois, a locomoção nas ruas movimentadas da cidade o

suprime. O tato se limita ao toque da tela. Restam, portanto, os elementos gráficos, que devem ser atrativos o suficiente para garantir a atenção do jogador. Aquilo que se apresenta na tela será matéria-prima para a consciência transportar o corpo para o mundo do jogo.

## 4 ENTRANDO NO MUNDO DE POKÉMON

Ao ser lançado, em 2016, o jogo *Pokémon GO* fez sucesso instantâneo e foi aguardado por muitos meses pelos fãs. Isso se deu, pois, a tradição da franquia data de mais de 20 anos atrás.

A trajetória dos jogos eletrônicos de *Pokémon* começa com gráficos em 8-bit sem cores para os consoles portáteis da Nintendo e conforme os consoles da empresa evoluíram, os próprios jogos também o fizeram, chegando, atualmente, em jogos com tecnologia em 3D e com realidade aumentada, no caso da versão do *Pokémon GO* para *smartphones*. A evolução dos jogos, porém, não foi apenas visual. Foram sendo implementadas alterações em relação às interações dos usuários, iniciando com a conexão por cabos entre os Game Boy (*Game Link Cable*), passando pela conexão com a internet nos consoles mais avançados.

*Pokémon GO* em si não traz a experiência *multiplayer* que os jogos de RPG trouxeram e ainda trazem através do sistema de trocas e batalhas, todavia, ao ser jogado ao ar livre, pois depende da localização dada pelo GPS do *smartphone* do jogador, favorece as relações interpessoais. No intuito de não jogar sozinho, os jogadores buscam companhias com as mesmas ambições de progredir no jogo. Apesar de não batalharem entre si ou realizarem trocas, como na época da conexão por cabos entre consoles, os jogadores podem se reunir com objetivos comuns.

### 4.1 POKÉMON AO LONGO DOS ANOS<sup>23</sup>

A história de *Pokémon* começa em 1996, quando são lançados os jogos *Pokémon Red* e *Green* para o console portátil Game Boy no Japão, e mais tarde lançadas como *Pokémon Blue*, uma versão que “compilava” as duas, além de possuir algumas atualizações. Da mesma forma que os jogos que seguem, se tratava de um *role-playing game* (RPG) em que o jogador se tornava o personagem principal em uma aventura que envolve capturar os *pokémon*, batalhar com

---

<sup>23</sup> As informações dessa seção são provenientes de duas fontes: Hilliard (2018) e a autora (2018).

adversários e, eventualmente, se tornar o Mestre *Pokémon*<sup>24</sup>. As versões que seguem do jogo possuem os mesmos objetivos, porém, com novas opções de *pokémon* a serem capturados e em regiões do Mundo *Pokémon* distintas. Em 1998, com a criação do Game Boy Color, uma nova versão colorida do mesmo jogo, sendo batizada de *Pokémon Yellow*.

Em 1999, são lançadas as versões *Gold* e *Silver* e sua compilação, *Crystal*, um pouco mais tarde, todas para Game Boy Color. A terceira geração dos jogos é lançada em 2002, nas versões *Ruby*, *Sapphire* e a compilação *Emerald* no recém-lançado console Game Boy Advance. Em 2004 são lançadas as versões *Fire Red* e *Leaf Green*, reconstruções dos originais *Pokémon Red* e *Blue*, com atualização dos gráficos e algumas mudanças ao longo da história. Em 2006 são lançadas, para Nintendo DS, as versões *Diamond*, *Pearl* e *Platinum* (compilação dos dois primeiros, lançada apenas em 2008). Logo em 2009 são lançadas as recriações das versões *Gold* e *Silver*, *Pokémon Heart Gold* e *Soul Silver*, respectivamente, também para Nintendo DS e contendo melhorias gráficas. Ainda para Nintendo DS, em 2010, são lançadas as versões *Pokémon Black* e *White* e suas sequências *Black 2* e *White 2*, em 2012.

A partir de 2013, os jogos começam a ser lançados para Nintendo 3DS, o console com efeitos em 3D. As primeiras versões lançadas nesse novo formato são *Pokémon X* e *Y*. Em 2014, as recriações melhoradas das versões *Ruby* e *Sapphire* são lançadas com os nomes de *Omega Ruby* e *Alpha Sapphire*. Em 2016 são lançadas as versões *Sun* e *Moon*, seguidas, logo em 2017, pelas *Ultra Sun* e *Ultra Moon*, versões melhoradas e com uma história um pouco diferente das versões que lhes antecedem.

Secundariamente, houveram outros lançamentos de jogos de outros gêneros (não RPG) de *Pokémon* em várias plataformas ao longo dos anos que não alcançaram o sucesso que a série principal (dos jogos supracitados) alcançou.

Além dos jogos, surgem outras formas de entretenimento a partir dos jogos de *videogame*. Os jogos de cartas, os mangás, o desenho animado e os filmes foram criados conforme *Pokémon* se tornava uma febre entre seu público. A série animada começa a ser produzida em 1997 e é a grande responsável pela

---

<sup>24</sup> Para ser o Mestre Pokémon, o jogador deve vencer todos os desafios que o jogo lhe oferece, além de derrotar o Campeão, treinador que é considerado o mais forte da região.

popularização de *Pokémon* de maneira geral. O desenho animado marcou a infância de muitos daqueles que hoje saem de casa para jogar *Pokémon GO*.

Em meados de 2018, foi anunciado pela Nintendo que o jogo *Pokémon Let's Go Pikachu*, para o console *Switch*, teria integração com o *Pokémon GO*, tornando possível transferir as criaturas do *Pokémon GO* para o jogo de console. Essa notícia gerou uma nova onda de jogadores, que resolveram retomar seus jogos no intuito de transferir suas capturas para o *Pokémon Let's Go Pikachu* no futuro.

## 4.2 PARA ENTENDER POKÉMON GO

A versão para *smartphones* de *Pokémon* foi lançada em agosto de 2016 no Brasil, quase um mês de diferença entre o lançamento nos Estados Unidos, elevando a euforia dos fãs brasileiros que ansiavam pela novidade. O progresso no jogo é mensurado através do nível do jogador e os *Pokémon* que ele possui. Através da localização pelo GPS do *smartphone*, o personagem do jogo se movimenta pelo espaço do jogo, que possui a representação das ruas, e obtém itens, *Pokémon* e conquistas.

A palavra *Pokémon* foi muito mencionada ao longo do texto; mas, afinal, o que ela significa? Os *Pokémon* (o plural e o singular da palavra são os mesmos) são criaturas com poderes (ou golpes) utilizados, na narrativa, para batalhas, principalmente. Atualmente, existem 807 *Pokémon* diferentes (FIGURA 03), organizados em 7 gerações que foram criadas conforme a progressão da história e as descobertas de novas regiões. Cada um dos jogos acontece em uma região diferente e, por isso, *Pokémon* diferentes podem ser capturados.

Em *Pokémon GO*, até o momento, existem as 3 primeiras gerações, totalizando 363 *Pokémon* e o jogador, quando começa sua jornada, pode escolher um dos três iniciais da primeira geração, ou o famoso Pikachu, as mesmas escolhas que a série animada traz ao seu protagonista. A partir da escolha do primeiro *Pokémon*, os demais surgem na tela do jogador aleatoriamente conforme os ninhos estão distribuídos. Para capturar, basta lançar uma *pokébola*, item que pode ser obtido gratuitamente nos *PokéStops*.

FIGURA 03 – UM EXEMPLO DE POKÉMON



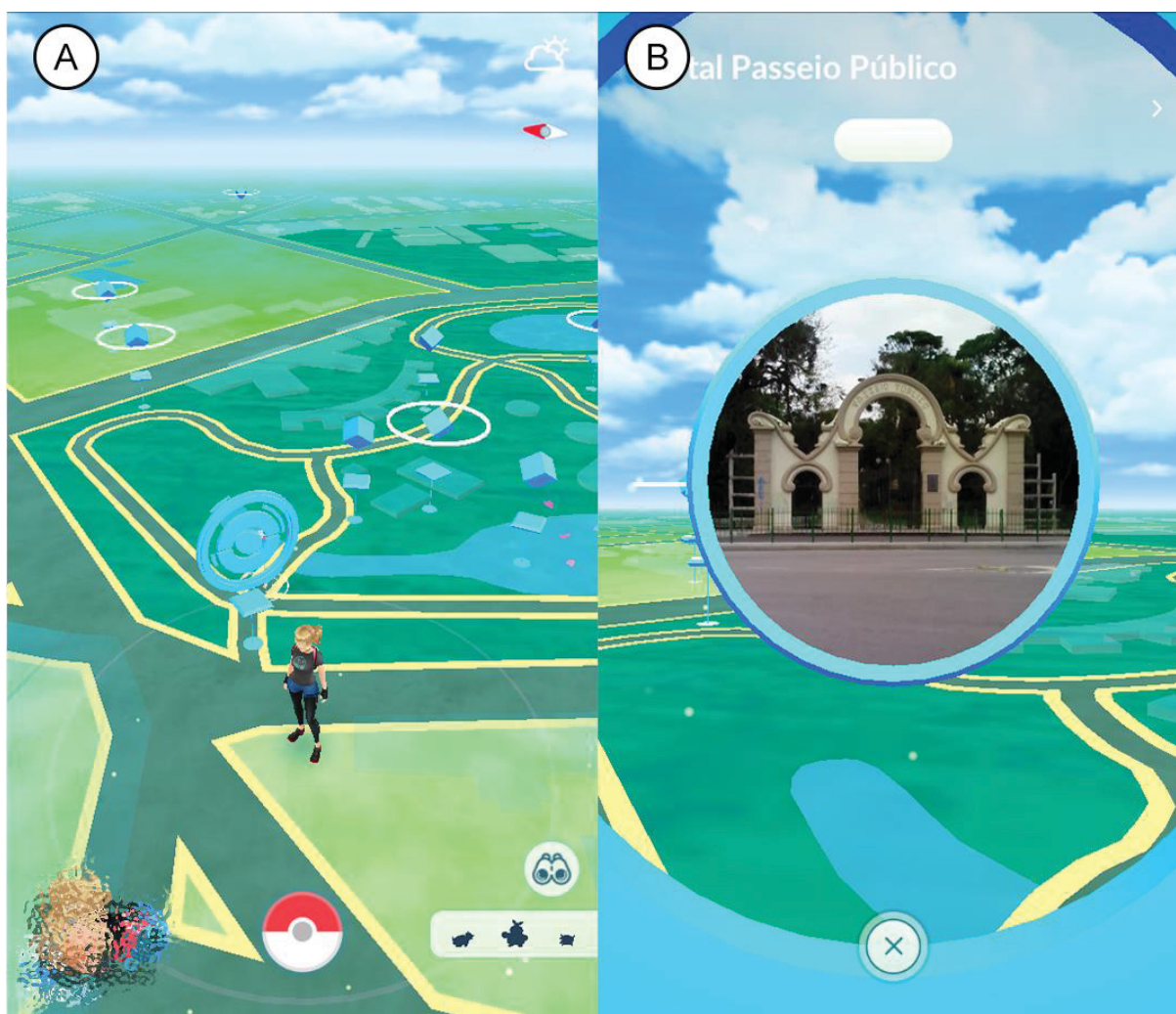
FONTE: A autora (2018).

Os *PokéStops* (FIGURA 04) são pontos de interesse no espaço concreto que, no jogo, a interação do jogador com o emblema lhe concede itens essenciais ao progresso. A localização dos *PokéStops* origina de outro jogo de 2013, *Ingress*, em que os jogadores podiam sugerir portais, que passavam pela aprovação da empresa Niantic, criadora tanto do jogo *Ingress* quanto de *Pokémon GO*.

Além de prover itens, os *PokéStops* podem ser equipados com produtos que atraem *Pokémon* (os “Módulos Atrair”, como o jogo denomina), fazendo com que todos os jogadores próximos ao *PokéStop* se beneficiem da quantidade maior de *Pokémon* que aparece na área.



FIGURA 04 – (A) JOGADOR PRÓXIMO AO POKÉSTOP. (B) INSÍGNIA DO POKÉSTOP



FONTE: A autora (2018).

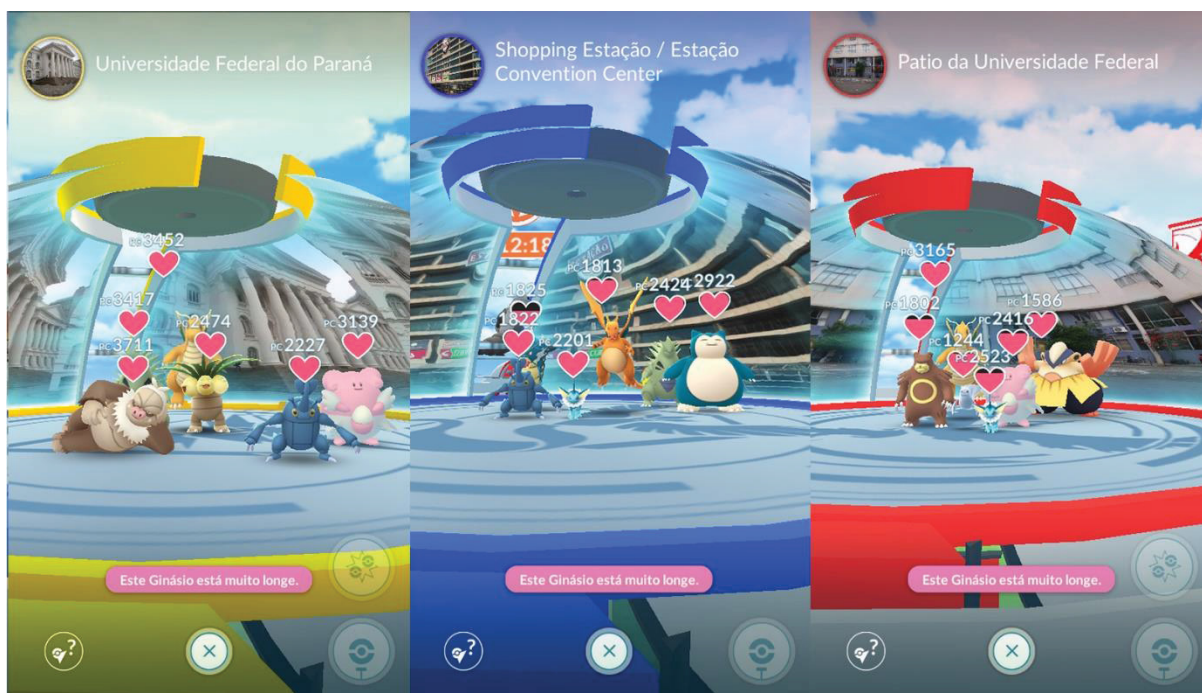
Os *PokéStops* são representados pelos cubos azuis, que quando o avatar do jogador se aproxima, viram um círculo que pode ser acessado, com a foto do ponto em questão. A imagem que aparece é trazida pelo próprio jogo, que a copia dos mecanismos do *Google*. Os jogadores sugerem pontos para serem *PokéStops*, porém o sistema do jogo analisa e escolhe quais são adequados.

Os itens que podem ser obtidos, de maneira geral, são as bolas para capturar os *Pokémon* com diferentes níveis de eficácia; os itens medicinais para curar os *Pokémon* que, após defenderem o ginásio, voltam com a vida deteriorada; itens que atraem *Pokémon*, que podem ser colocados no *PokéStop* – beneficiando mais de um jogador –, ou sendo usado individualmente; os itens que facilitam o progresso do jogador, podendo aumentar a experiência que ele recebe, por

exemplo; itens que podem ser lançados aos *Pokémon* selvagens para facilitar a captura; itens que fazem certas espécies de *Pokémon* evoluírem; ovos, que podem ser chocados e contêm um *Pokémon*; as incubadoras para chocar os ovos; e, por fim, os Passes para batalhas reide.

Os jogadores, quando atingem o nível 5 no jogo, podem escolher um dos três times, representados pelas cores amarelo, azul e vermelho (*Instinct*, *Mystic* e *Valor*, respectivamente) que são as cores de três pássaros lendários na história de *Pokémon*. Essas cores ficam nos ícones de ginásios (FIGURA 05) conforme o time ao qual o jogador que dominou aquele ginásio pertence.

FIGURA 05 – GINÁSIOS CONQUISTADOS PELOS TRÊS TIMES REPRESENTADOS PELA COR



FONTE: A autora (2018).

Nessas figuras aparecem três exemplos de Ginásios e os respectivos *Pokémon* de jogadores que o defendem, até serem derrotados por outro jogador. A cor representa o time ao qual o jogador que tem o domínio do Ginásio pertence. Para serem acessados, os Ginásios devem estar próximos ao jogador, da mesma maneira que os *PokéStops*.

Os ginásios são pontos do jogo, que de forma similar aos *PokéStops*, são marcos importantes para a cidade, determinados, também, a partir do jogo *Ingress*. Existem menos ginásios que *PokéStops* distribuídos no espaço.

Os jogadores só podem batalhar nos ginásios a partir de quando atingem o nível 5 e para dominar e receber a insígnia (forma de recompensa pela vitória), é preciso batalhar com os *Pokémon* que defendem o ginásio (FIGURA 06 A) (caso ele já seja controlado por algum jogador, se não, basta apenas posicionar o próprio *Pokémon* no ginásio) e reduzir sua motivação até zero. Quando a motivação decai para zero, o ginásio fica sem defensor e o jogador pode escolher um dos seus *Pokémon* para realizar a função, recebendo *PokéMoedas* (1 para cada 10 minutos defendidos pelo *Pokémon*, FIGURA 06 B), estas usadas para adquirir itens (FIGURA 06 C) e melhorias para o treinador e que também podem ser compradas pelo jogador com dinheiro real (um pacote com 100 *PokéMoedas*, por exemplo, custa R\$ 3,19).

FIGURA 06 – (A) GINÁSIO E SEUS POKÉMON. (B) POKÉMOEDAS NA LOJA. (C) ALGUNS ITENS QUE PODEM SER ADQUIRIDOS COM POKÉMOEDAS



FONTE: A autora (2018).

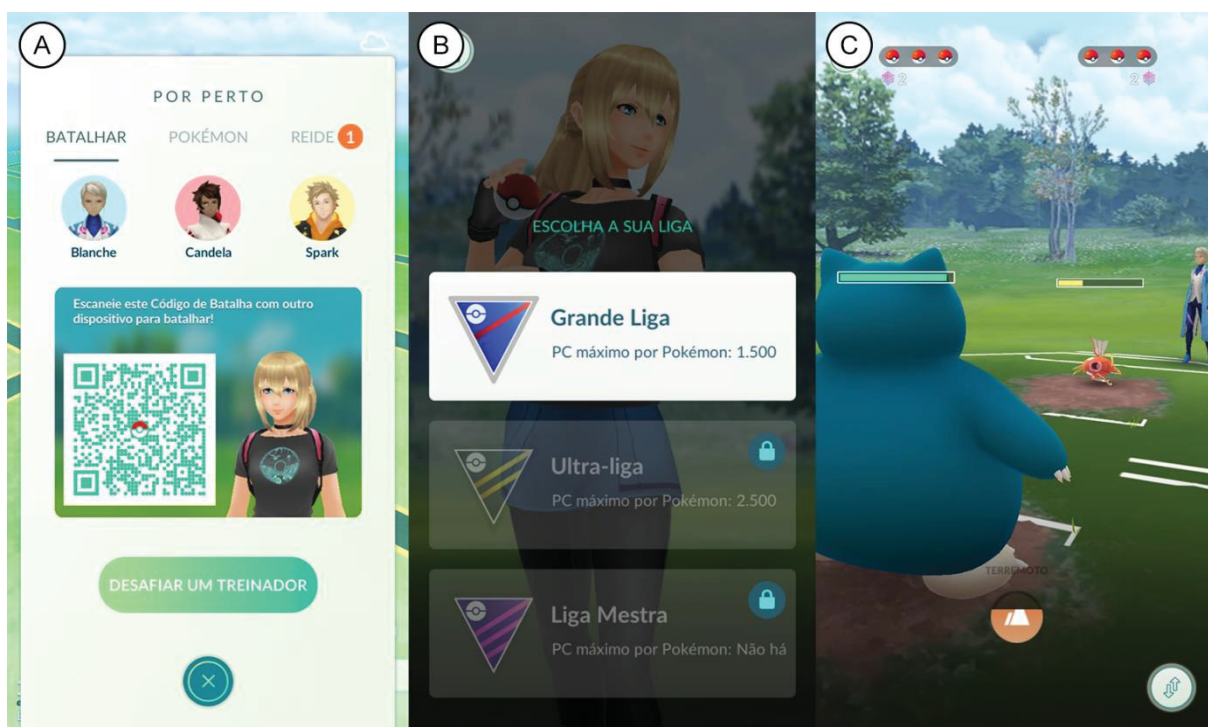
A partir de uma atualização no final de 2018, se tornou possível batalhar com outros jogadores em *Pokémon GO*, conforme ilustra a FIGURA 07 A. O jogador tem as opções de batalhar contra os líderes dos Times (controlados pela Inteligência Artificial do jogo, FIGURA 07 C), jogadores próximos (pelo Código de Batalha), ou jogadores com Amizade em níveis mais altos de qualquer localização.



As batalhas rendem ao jogador diversas recompensas e pontos de progresso nas Ligas de Batalha (FIGURA 07 B), que determinam o máximo de Poder que os *Pokémon* do seu time podem ter.

As batalhas acontecem pelo toque repetitivo do jogador na tela, carregando os ataques dos seus *Pokémon*, diferente da tradição dos consoles em que as batalhas são em turnos, isto é, uma ação do jogador e outra do adversário logo em seguida, até que um seja derrotado. A FIGURA 07 C representa a batalha entre o jogador e a líder do Time Azul. Cada um pode usar três *Pokémon* durante a batalha e vence aquele que deixar o adversário com todos seus *Pokémon* desmaiados (zero pontos de vida).

FIGURA 07 – (A) MENU DE BATALHAS. (B) LIGAS DE BATALHA. (C) BATALHA CONTRA UM LÍDER DE TIME.



FONTE: A autora (2018).

As Batalhas Reide acontecem cooperativamente com outros jogadores, lutando juntos contra um *Pokémon* poderoso ("*Raid Boss*") que toma o controle dos ginásios (FIGURA 08), mas para isso é preciso possuir um Passe que pode ser obtido gratuitamente nos *PokéStops*.

Os jogadores recebem notificações das batalhas reide próximas e elas podem ter diferentes níveis de dificuldade, recebendo recompensas caso tenham sucesso na tarefa e, podendo capturar o *Pokémon* em questão.

FIGURA 08 – TEMPORIZADOR DA BATALHA REIDE EM UM GINÁSIO DO TIME VERMELHO



FONTE: A autora (2018).

A figura acima foi tirada no Shopping Estação. Os cubos azuis são os *PokéStops* muito distantes para acessar, e os círculos são os que podem ser acessados. Os Ginásios são as estruturas vermelha com o temporizador e azul escura no canto superior esquerdo.

A partir de março de 2018, foram acrescentadas missões (FIGURA 09) à jogabilidade de *Pokémon GO*. Elas oferecem recompensas aos jogadores que as cumprem e dão uma noção de progresso que o jogo carecia. A falta de mais objetivos, além de capturar os *Pokémon*, foi uma crítica e um dos motivos para tantos jogadores desinstalam o jogo.

A atualização trouxe novos ares ao jogo, porém não recuperou os jogadores que desistiram dele.

FIGURA 09 – ALGUMAS MISSÕES QUE O JOGO OFERECE.



FONTE: A autora (2018).

As missões são divididas em Campo e Especial. Cada uma possui uma progressão diferente e recompensas diferentes. Os “PE” são os Pontos de Experiência para o jogador subir de nível. Conforme os eventos das missões acontecem, elas são contabilizadas no menu das missões e as recompensas são recebidas.

Desde janeiro de 2018, a Niantic promove mensalmente eventos no mundo todo, chamados de “Dias Comunitários” (“*Community Day*”), em que um *Pokémon*

pré-determinado aparece com mais facilidade e oferece vários bônus aos jogadores. Os Dias Comunitários tendem a lotar parques durante o horário do evento.

De acordo com o *site* oficial<sup>25</sup> de *Pokémon GO*, o evento tem a intenção de unir a comunidade de jogadores nos parques locais. O *site* também sugere que os jogadores utilizem as redes sociais disponíveis para se organizarem em grupos locais e se conectar com os jogadores da região.

Uma das mais recentes grandes atualizações (junho de 2018) foi a possibilidade de amizade no jogo. Por meio do código de amizade, os jogadores podem trocar presentes e *Pokémon* entre si. As trocas de *Pokémon* eram a característica mais esperada no jogo, desde seu lançamento.

As amizades funcionam apenas para trocas e batalhas, ou seja, não é possível conversar com os amigos da lista.

---

<sup>25</sup> **Community Day**. Disponível em: <<https://bit.ly/2D75GET>>. Acesso em 22 de abril de 2018.



## 5 POKÉMON GO, JOGADORES E ESPAÇOS

### 5.1 ABORDAGENS METODOLÓGICAS: A PESQUISA DOS JOGOS NO ESPAÇO GEOGRÁFICO

Com o intuito de captar aquilo que os jogadores percebem do espaço, foi realizado, em primeiro momento, um campo piloto no Passeio Público, em Curitiba, no dia 15 de julho de 2017, para testar diferentes abordagens metodológicas e, em seguida, analisar qual delas é mais apropriada para alcançar os objetivos traçados. A escolha do espaço do Passeio Público se deu devido à preferência dos jogadores, conforme a pesquisa realizada em Silveira e De Castro (no prelo), que analisou a forma como que os jogadores se apropriam do espaço físico do Passeio Público através da experiência virtual em *Pokémon GO*, em contraposição à ideia de muitos autores de que a tecnologia maca a morte dos espaços públicos da cidade. Conforme o questionário realizado através de um grupo de *Pokémon GO* do *Facebook*, dentre as 52 respostas da pergunta sobre o local em que costumavam jogar, 28 foram o Passeio Público, seguido pelo Jardim Botânico (17 respostas) e pelo Parque Barigui (14 respostas). Entretanto, nas primeiras visitas de campo foi constatado que o Shopping Estação também era um espaço de interesse à pesquisa, pois os jogadores do Passeio Público migravam para lá em dias de chuva.

As duas abordagens testadas foram entrevistas e mapas mentais. As entrevistas tiveram caráter aberto (BONI E QUARESMA, 2005) com a finalidade de obter mais detalhes possíveis nas respostas, com apenas uma pergunta: “qual a paisagem do Passeio Público?”. Os mapas mentais tiveram a mesma pergunta-chave, no entanto, ao invés de narrar suas respostas, os entrevistados deveriam desenhá-las. As imagens geradas nesse processo puderam ser posteriormente analisadas sob a metodologia Kozel (KOZEL, 2007), que leva em consideração as representações nas imagens produzidas.

Nessa etapa metodológica, trabalhava-se com a ideia de representação do espaço e que seria possível identificar as feições simbólicas captadas pela percepção dos jogadores em relação ao espaço, isto é, os signos formados pela cognição de cada um em se tratando de um espaço determinado.

Em ambos os casos, a tentativa foi de não influenciar os pesquisados, ou seja, não foi discutido o objetivo da pesquisa antes de terem respondido ou

produzido o mapa mental. Notou-se, no entanto, que a pergunta feita nesse campo piloto não é a ideal para alcançar os objetivos traçados, pois era muito aberta.

A partir do campo piloto, foi possível delinear que as respostas recebidas pelas entrevistas são mais fáceis de serem conseguidas, pois os sujeitos se sentem mais à vontade respondendo algumas perguntas do que produzindo um mapa mental. Dessa forma, portanto, as perguntas devem ter caráter aberto narrativo, permitindo que o entrevistado descreva com suas próprias palavras e tenha a possibilidade de levar a conversa para rumos não estabelecidos previamente.

A tentativa de aplicação da metodologia com mapas mentais mostrou-se pouco eficaz devido, especialmente, ao perfil dos jogadores. Eles se mostram ainda mais introvertidos que os outros usuários do parque e apresentam mais resistência em produzir um desenho em meio a um encontro fortuito com a pesquisadora.

Ficou claro também, no campo piloto, que mesmo as entrevistas se mostrando mais eficazes que os mapas mentais, ainda não eram suficientes para obter as respostas pretendidas. Os jogadores não ficavam completamente confortáveis sendo abordados por alguém estranho no Passeio Público e respondiam às perguntas, que permitiam narrativas e histórias, sem entrar em muitos detalhes. Na busca por uma metodologia que não separasse tanto o pesquisador e o pesquisado, a pesquisa participante se mostrou uma alternativa com potencial de capturar as subjetividades do indivíduo, já que não produz um ambiente “artificial” para os jogadores.

Utilizar a pesquisa participante tem o intuito de fazer com que os jogadores de *Pokémon GO* se sintam confortáveis respondendo às perguntas, sem que pareça um interrogatório, conduzido pelo pesquisador. Ao se tornar um membro da comunidade jogadora do Passeio Público, as respostas buscadas aqui podem ser obtidas sem a pressão de uma entrevista mais formal.

Conforme Heidrich (2016, p. 22), “o sociocultural é captado mediante o envolvimento do pesquisador com o contexto da pesquisa. É preciso lidar com oralidade e posteriormente destrinchar os significados e os sentidos”. Ao contrário da observação participante, na qual o pesquisador acompanha seu objeto de estudo sem intervenção direta sobre ele; a pesquisa participante requer que o pesquisador se envolva e seja um membro ativo do fenômeno em questão (HEIDRICH, 2016).

Com esse objetivo em mente, portanto, buscou-se a imersão em algum dos diversos grupos de jogadores que frequentam o espaço do Passeio Público. O

primeiro contato se deu intermediado pela rede social *Facebook*, no grupo de *Pokémon GO* com maior número de membros de Curitiba<sup>26</sup> no dia 21 de janeiro de 2018. Nesse primeiro momento foi solicitado aos membros do grupo se alguém teria a possibilidade de “acolher” a pesquisadora, apresentando, dessa forma, que se tratava de uma pesquisa de mestrado na Universidade Federal do Paraná. A partir dos comentários foi iniciado o contato com um dos jogadores que se propôs a ajudar e, mais tarde, apresentou o grupo com o qual costumava ir ao Passeio jogar e foi feita a inclusão da pesquisadora em um grupo do *Whatsapp* de forma tornar mais eficiente a comunicação entre os jogadores.

O grupo é composto por 25 membros – 2 do sexo feminino e os demais do sexo masculino –, cujas idades variam de 21 a 37 anos. Todos trabalham, e 5 deles também estudam (3 no ensino técnico e 2 no ensino superior). A única forma de fazer parte do grupo é conhecer algum dos membros, além de pertencer ao time azul no *Pokémon GO*. Nas conversas, os jogadores avisam quando vão ao Passeio Público, ou outra localidade para as Batalhas Reide e mostram os *Pokémon* raros que capturaram. Os encontros dificilmente acontecem com o grupo todo, pois existem os jogadores mais dedicados e aqueles mais ocasionais.

Desta forma, passou-se a frequentar o Passeio Público a partir do dia 14 de abril de 2018, conforme o grupo se reunia, geralmente nos finais de semana. Logo após as idas para campo, as informações relevantes foram registradas e posteriormente analisadas a partir do enfoque da pesquisa.

No intuito de não limitar a pesquisa apenas aos usuários do Passeio Público, através dos próprios jogadores desse grupo, foi possível estabelecer contato com outros dois grupos de jogadores: do Jardim Botânico e do Parque Barigui. Os campos com esses grupos foram iniciados no dia 7 de julho de 2018.

Esses dois grupos são menores que o grupo do Passeio Público. O grupo do Jardim Botânico possui 14 membros, 13 do sexo masculino e 1 do sexo feminino. Suas idades variam de 18 a 26 anos, sendo todos estudantes do ensino superior. Já o grupo do Parque Barigui tem 13 membros (12 do sexo masculino e 1 do sexo feminino) cuja faixa etária varia de 18 a 32 anos, em que 10 deles são estudantes do ensino superior e os outros 3 trabalham em tempo integral.

---

<sup>26</sup> Existem 8 grupos de *Pokémon GO* para a região de Curitiba com mais de 100 membros. O grupo escolhido – “Pokémon GO! Team Curitiba” – possui, atualmente, 7.582 membros.

Acompanhar esses grupos e juntar-se a eles durante suas práticas de se reunir para jogar, tornou a convivência dos jogadores com a pesquisadora mais confortável. A informalidade da relação abriu as possibilidades para entender as percepções do espaço em suas perspectivas. Para isso, foram realizadas algumas visitas a campo com cinco jogadores (dois jogadores do Passeio Público, dois jogadores do Jardim Botânico e um jogador do Parque Barigui) e, mais tarde, entrevistas com os mesmos, a partir do dia 27 de outubro de 2018, conforme a disponibilidade de cada um.

O critério de seleção da amostra foi não-probabilístico, isto é, não existiu uma avaliação estatística do fenômeno. Para realizar uma amostragem probabilística seria necessário conhecer a população inteira de jogadores de *Pokémon GO* de cada espaço, tarefa impossível de se realizar durante um período tão curto de pesquisa. Os jogadores escolhidos foram aqueles que apresentavam mais facilidade de comunicação e mais interesse com o objetivo da pesquisa durante as visitas de campo da pesquisa participante. Nessas “entrevistas focadas” os jogadores podem descrever qual é a sua percepção do espaço que frequenta e esses relatos são delineados a seguir.

Em relação ao tamanho da amostra selecionada, acredita-se que os relatos apresentados representam a linha de pensamento do grupo todo. Fontanella et al. (2008) afirmam que, diferente das pesquisas quantitativas, em que o número amostral deve ser cuidadosamente calculado para que as respostas representem o todo, existe, na pesquisa qualitativa uma espécie de saturação dos discursos por parte dos sujeitos que são submetidos à pesquisa. Após a vivência com os grupos durante a pesquisa participante, ficou claro que os discursos sobre as práticas espaciais eram muito semelhantes entre os membros, tornando viável a amostra aqui apresentada de cinco indivíduos, cujas características são explicitadas na TABELA 1, a seguir.

TABELA 1 – PERFIL DOS JOGADORES SELECIONADOS PARA AS ENTREVISTAS

	Jogador 1	Jogador 2	Jogador 3	Jogador 4	Jogador 5
Idade	23	26	19	21	21
Sexo	Masculino	Masculino	Masculino	Feminino	Feminino
Escolaridade	Cursando Pós-Graduação	Cursando Pós-Graduação	Cursando Ensino Superior	Cursando Ensino Superior	Cursando Ensino Superior
Tempo da entrevista (minutos)	33	40	46	34	52
Local da entrevista	UTFPR	UFPR	Jardim Botânico	UFPR	Parque Barigui
Espaço que frequenta para jogar	Passeio Público	Passeio Público	Jardim Botânico	Jardim Botânico	Parque Barigui
Vezeas que frequenta o espaço para jogar/mês	8	6	4	2	2
Joga há quanto tempo	Desde o lançamento (agosto de 2016)				
Há quanto tempo conhece a franquia <i>Pokémon</i>	± 13 anos	± 8 anos	± 9 anos	± 12 anos	± 7 anos

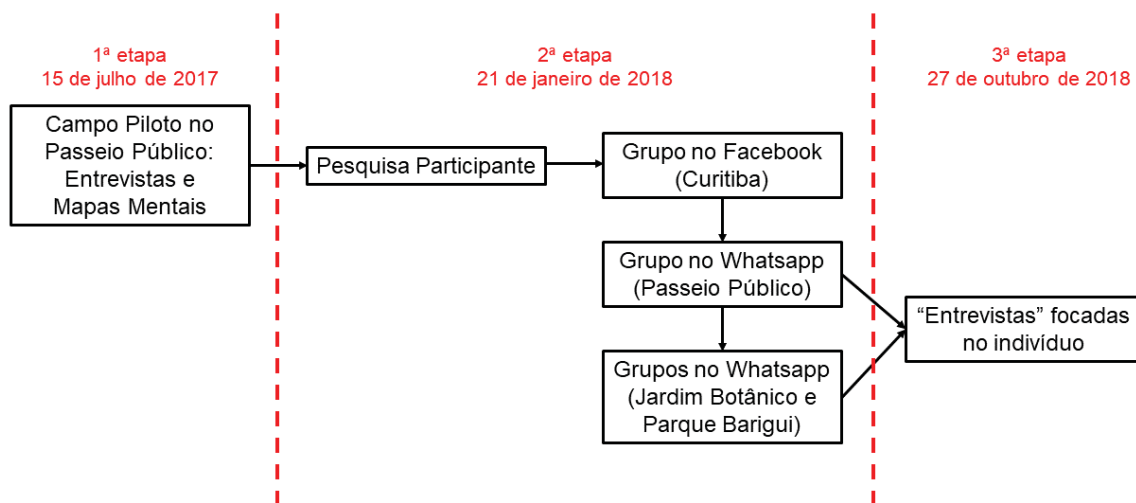
FONTE: A autora (2019).

Na realização das “entrevistas focadas” foram feitas perguntas diretas (transcrições disponíveis nos APÊNDICES 1 a 5), porém que permitam o relato na forma que o entrevistado preferir. Durante os relatos, evitou-se interromper suas falas, deixando-os completar o pensamento. Durante essas entrevistas, realizadas nos locais que os entrevistados escolheram, os dados da Tabela 1 foram levantados também.

As perguntas formuladas para as entrevistas tiveram a intenção de serem as mais diretas possíveis, para que não houvesse confusão por parte dos entrevistados. Perguntou-se qual era a percepção do espaço por parte do jogador, a pior e a melhor característica do espaço e se o jogador achava que o jogo alterou a sua relação com o espaço.

A FIGURA 10, abaixo, demonstra o caminho metodológico percorrido ao longo da pesquisa:

FIGURA 10 – PROCESSO METODOLÓGICO



FONTE: Elaborado pela autora (2018).

Iniciamos com o campo piloto pela falta de metodologias já empregadas em estudos similares. À época, as opções que utilizamos, entrevistas abertas e mapas mentais, pareciam ser as ferramentas mais adequadas para responder as questões levantadas nos objetivos da pesquisa. Após a análise do campo piloto, ficou claro que o perfil dos jogadores exigia uma abordagem menos informal, surgindo aí a ideia da pesquisa participante. Para efetuar a pesquisa, portanto, foi realizado o contato com um jogador do Passeio Público pelas redes sociais, o que, mais tarde, possibilitou a ampliação do contato com os jogadores do Jardim Botânico e Parque Barigui. Depois de alguns meses acompanhando os três grupos em visitas de campo, foram elaboradas e aplicadas as entrevistas em sujeitos específicos de cada grupo, gerando os resultados apresentados na seção que sucede a caracterização dos espaços em que os jogadores escolheram para frequentar, a seguir.

#### 5.1.1 Caracterização dos Espaços da Pesquisa<sup>27</sup>

O Passeio Público (FIGURA 11) foi inaugurado em 1886 e é o parque mais central de Curitiba. A obra transformou a área suscetível a inundações no primeiro zoológico da cidade. Atualmente, perdeu sua função de zoológico, apesar de ainda

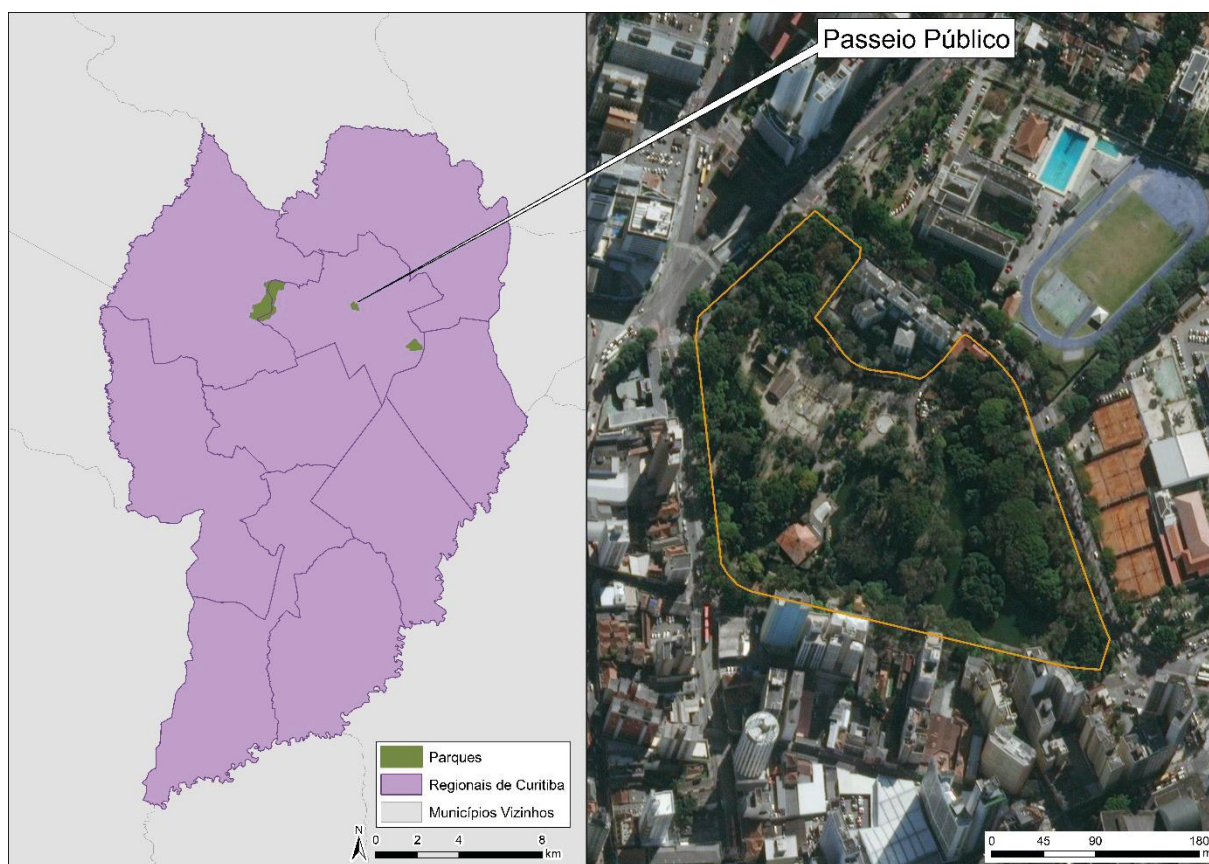
<sup>27</sup> As informações contidas nessa seção são provenientes dos sites institucionais do Turismo e da Secretaria do Meio Ambiente de Curitiba.



abrigar alguns animais. O parque funciona de terça a domingo e, nas manhãs de sábado, acontece uma Feira de Orgânicos.

Sua centralidade garante a facilidade no acesso, o tornando uma opção atraente para aqueles que procuram uma área verde em meio aos prédios. Por esse mesmo motivo, é o parque escolhido pelos jogadores mais assíduos de *Pokémon GO*.

FIGURA 11 – LOCALIZAÇÃO E VISTA AÉREA DO PASSEIO PÚBLICO EM CURITIBA/PR



FONTE: Organizado pela autora (2019).

O Passeio Público é frequentado por vários tipos de usuários, conforme o horário. Durante os dias, são vistas muitas pessoas apenas de passagem, utilizando o espaço como conexão entre dois pontos. Alguns poucos pais levam seus filhos para o parquinho e para ver os animais em exposição, além dos idosos que se concentram nas mesas próximas ao lago para jogar damas ou xadrez. Durante as noites a paisagem é outra, sendo facilmente constatada a presença de usuários de drogas e moradores em situação de rua que fazem uso do espaço, além de ser também uma área de prostituição. Aos finais de semana, a movimentação é outra. A



Feira de Orgânicos nos sábados de manhã traz muitos consumidores e, nos domingos, muitos turistas visitam o parque.

O módulo da Polícia Militar no interior do Passeio Público é o que tranquiliza aqueles que frequentam ou apenas estão de passagem. Durante os períodos de desativação do módulo, existem muitos registros na mídia<sup>28</sup> acerca do medo da população em utilizar o espaço do Passeio.

O entorno do Passeio Público é diverso, característico da parte mais central da cidade. Ficam nos arredores muitos edifícios comerciais e residenciais, incluindo o Shopping Müller; colégios e algumas praças menores. A circulação é intensa e muitas linhas do transporte público transitam nas ruas das adjacências.

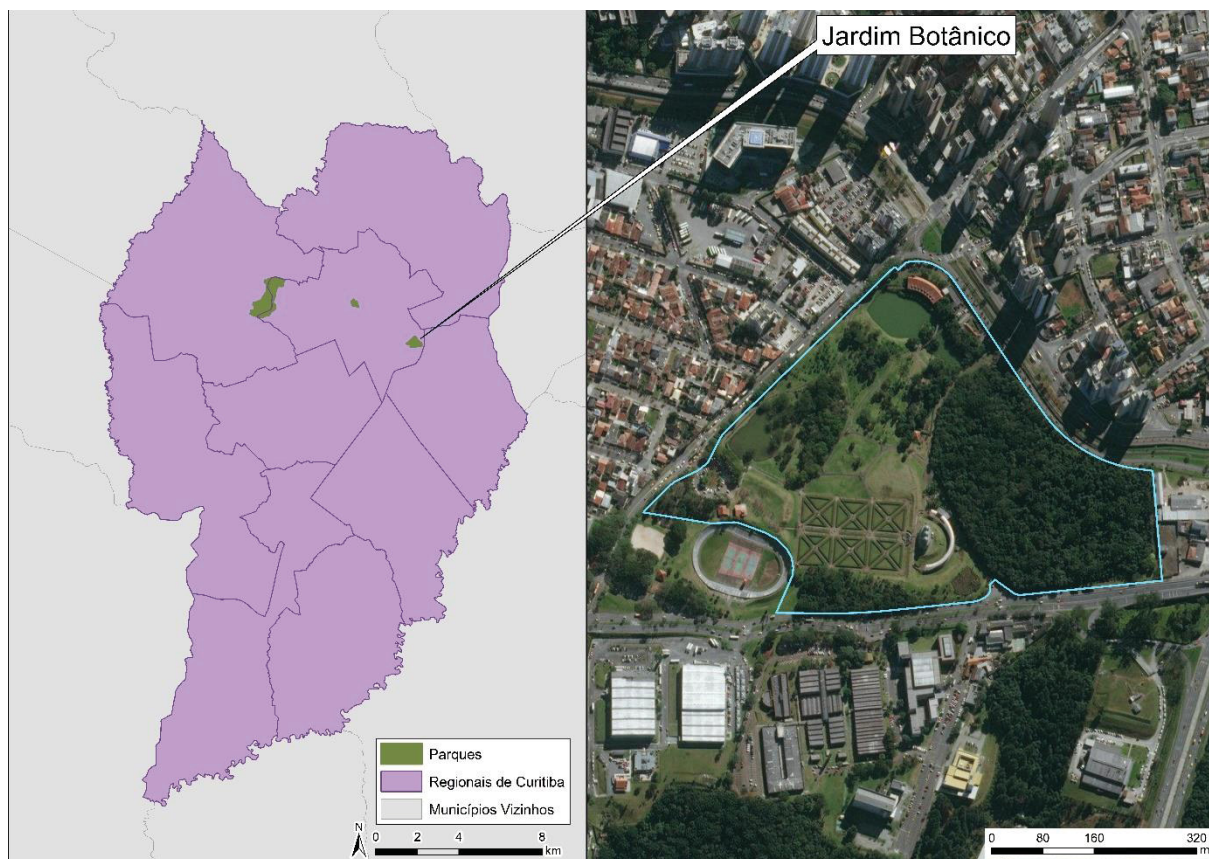
Conforme o mapa acima, podemos observar que o Passeio Público e o Jardim Botânico estão localizados na Regional Matriz, e o Parque Barigui na divisa entre as Regionais Matriz e Santa Felicidade. Na imagem de satélite temos a delimitação do Passeio Público. Fica claro o contraste entre as edificações do entorno e o parque, cheio de vegetação.

O Jardim Botânico (FIGURA 12) é o parque pelo qual Curitiba é conhecida, por ser um dos cartões postais da cidade. A estufa do parque é um marco turístico da cidade, porém não é só isso que o local abriga. É a casa também do Jardim das Sensações, uma trilha com plantas que utiliza todos os sentidos dos visitantes. Foi inaugurado em 1991, inspirado na estética dos jardins franceses e é aberto à visitação todos os dias.

---

<sup>28</sup> CBN CURITIBA. **Curitibanos estão preocupados com o fim do módulo policial do Passeio Público.** Disponível em: <<https://bit.ly/2EF7WIT>>. Acesso em 26 de fevereiro de 2019.  
GAZETA DO POVO. **Violência no Passeio Público dispara com desativação do módulo da PM.** Disponível em: <<https://bit.ly/2VmXrZO>>. Acesso em 26 de fevereiro de 2019.  
TRIBUNA DO PARANÁ. **Com desativação de módulo policial, Passeio Público fica ainda mais violento.** Disponível em: <<https://bit.ly/2T7qDaL>>. Acesso em 26 de fevereiro de 2019.

FIGURA 12 – LOCALIZAÇÃO E VISTA AÉREA DO JARDIM BOTÂNICO EM CURITIBA/PR



FONTE: Organizado pela autora (2019).

O que atrai o grupo de jogadores de *Pokémon GO* ao parque é a proximidade com seu local de estudo. Um dos *campi* da Universidade Federal do Paraná se localiza ao lado do Jardim Botânico, tornando-o uma opção rica de vantagens aos jogadores e, ao mesmo tempo, próxima.

O Jardim Botânico é uma atração muito mais movimentada que o Passeio Público. Os turistas aparecem em todos os dias da semana, mas em especial nos finais de semana. Durante a semana são mais perceptíveis pessoas que visitam o parque para caminhar ou correr na pista e aqueles que o utilizam apenas como passagem. Não há o registro de violência e assaltos como no Passeio Público.

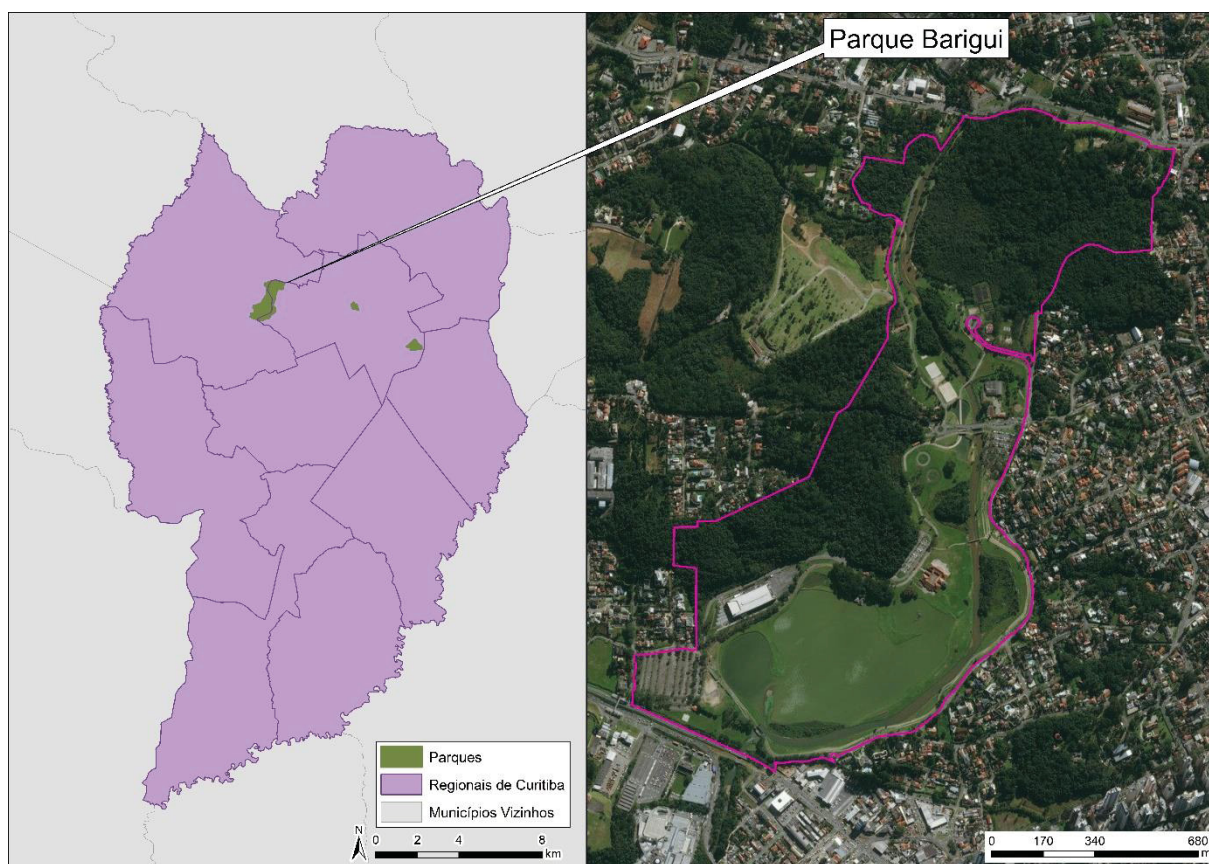
A vista aérea do Jardim Botânico indica sua delimitação e permite visualizar a parte com densa vegetação, pela qual a pista de caminhada dá a volta e o desenho inspirado nos jardins franceses na frente da estufa. Ao norte do parque fica o lago.

O Parque Barigui (FIGURA 13), inaugurado em 1972, é o maior entre os três parques. Possui 1.400.000 m<sup>2</sup> e seu lago foi feito para conter as inundações do Rio

Barigui. Possui grandes áreas de floresta nativa e várias espécies de animais podem ser encontradas, inclusive capivaras e um jacaré-do-papo-amarelo.

Sua localização é um pouco mais afastada do Centro da cidade do que os outros dois, fazendo com que o grupo de jogadores que o frequenta o faça devido à sua proximidade com suas moradias. Além disso, diferente do Passeio Público e do Jardim Botânico, possui uma área grande que permite cães.

FIGURA 13 – LOCALIZAÇÃO E VISTA AÉREA DO PARQUE BARIGUI EM CURITIBA/PR.



FONTE: Organizado pela autora (2019).

O tamanho do Parque Barigui permite vários tipos de atividades. Existem muitos usuários correndo, caminhando e andando de bicicleta durante o dia até o começo da noite. Durante as noites o parque se esvazia. Aos finais de semana, é frequentado tanto por turistas quanto por moradores da cidade de Curitiba e da Região Metropolitana.

A Linha Turismo, ônibus que percorre diversas atrações turísticas em Curitiba, passa pelos três espaços, ou seja, os turistas que utilizam essa opção de

parque são levados a conhecer cada um desses parques, em especial nos sábados e domingos, dias que os turistas mais escolhem para visitar a cidade.

A parte mais frequentada do Barigui é nas proximidades do lago, no sul do parque, em especial por aqueles que levam seus cães. A parte norte, com vegetação densa pode ser acessada pela pista de caminhada.

Essa caracterização teve o objetivo de traçar a imagem do que são os espaços que estudamos durante a pesquisa. São as percepções unilaterais da pesquisadora, sendo as percepções dos jogadores tratadas a seguir.

## 5.2 DECIFRANDO AS PERCEPÇÕES

A escolha do Passeio Público pelos jogadores, em Curitiba, não é acidental. De acordo com os jogadores, o circuito que eles fazem no Passeio, pela pista de caminhada, compreende 10 *PokéStops* ao todo em aproximadamente 700 metros (FIGURA 14), sendo que quando chegam no décimo *PokéStop*, recebem um bônus de itens no jogo. Além disso, o Passeio Público se localiza no Centro da cidade, com fácil acesso para todos e com uma quantidade elevada de ninhos de Pokémon, tornando as aparições mais frequentes, mesmo sem o uso de Módulos de Atração pelos usuários, apesar destes serem presentes sempre nos *PokéStops* do parque. Outro motivo para a escolha do Passeio Público é a quantidade de ginásios próximos, facilitando a chegada, em grupos, às Batalhas Reide.



FIGURA 14 – POKÉSTOPS E GINÁSIOS DENTRO E PRÓXIMOS AO PASSEIO PÚBLICO



FONTE: Organizado pela autora (2018).

Mencionado pelos jogadores que atuam no Passeio Público, o Jardim Botânico, não é uma opção tão interessante a eles devido à falta de sombra que apresenta em dias ensolarados. Quando chove, os jogadores do Passeio costumam migrar para o Shopping Estação (FIGURA 15), não muito longe dali, que possibilita o acesso a 7 *PokéStops* se os jogadores andarem em linha reta dentro do shopping. Se fizerem uma rota abrangendo a parte de dentro e de fora do shopping, contornando a Praça Eufrásio Correia, é possível entrar no alcance de 12 *PokéStops* (FIGURA 16).

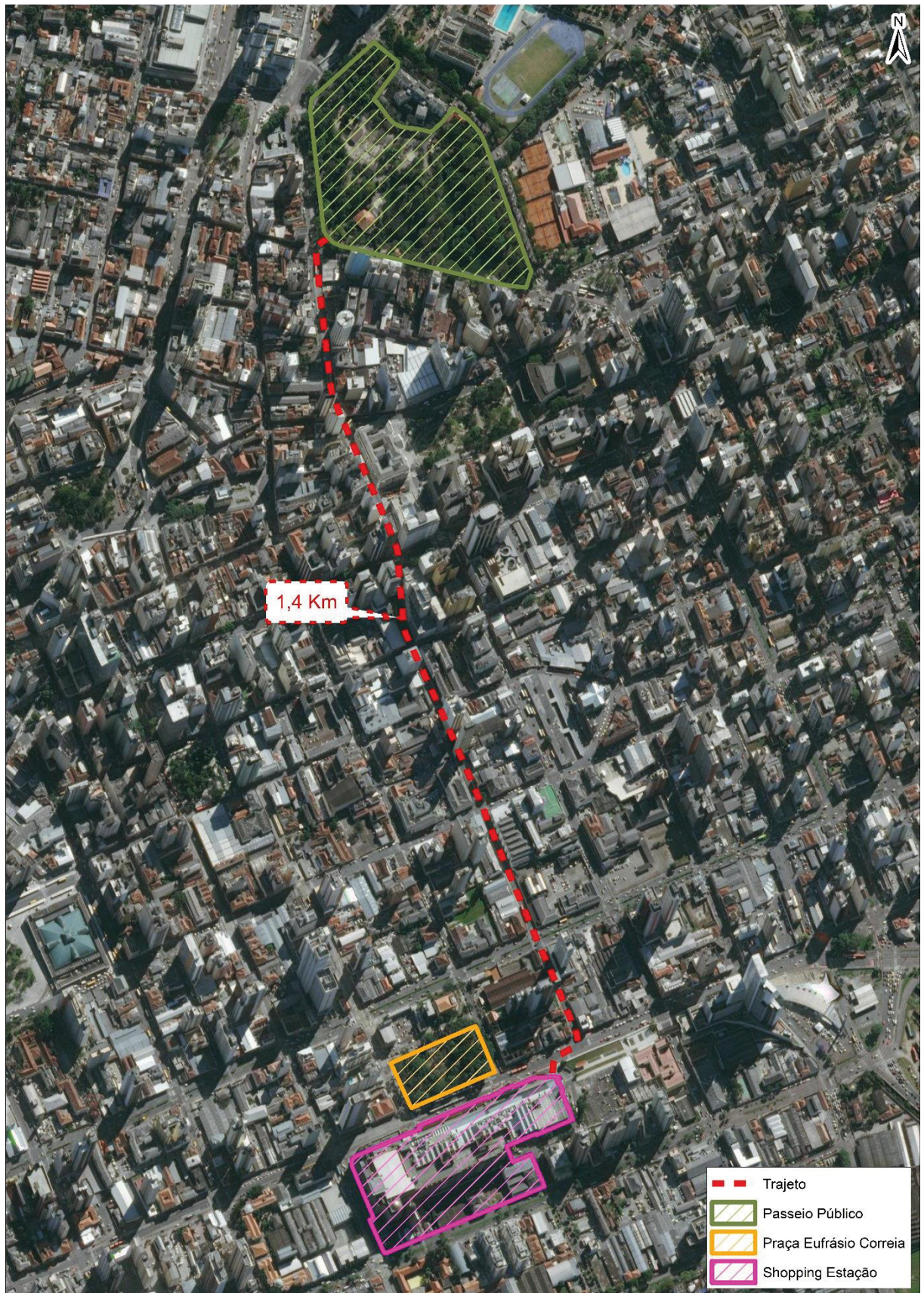
Durante o trajeto até o Shopping Estação, o grupo vai unido jogando. Tiram os olhos do celular quando precisam atravessar as ruas ou desviar de algum obstáculo ou pedestre. Andam mecanicamente, sem notar seus arredores, a não ser quando são obrigados.

No interior do Shopping, andam de um lado para o outro, sem olhar para as vitrines. Em um local em que a percepção visual dos produtos é o objetivo central, os jogadores simplesmente não se importam. Em raros casos compram uma água ou um sorvete, mas em nenhum momento constatamos que eles tenham parado para olhar os produtos exibidos. Enquanto sua conformação em grupo, não se sentam para conversar ou tomar algo, apenas falam do jogo.

Quando vão para fora do Shopping Estação, na Praça Eufrásio Correia, se limitam a percorrer apenas ao redor dela. A Praça é frequentada por moradores de rua, vendedores de artesanato e também por usuários de drogas, mesmo durante o dia e, por isso, os jogadores explicaram porque evitam seu interior, limitando-se a percorrer as ruas que passam ao seu redor.



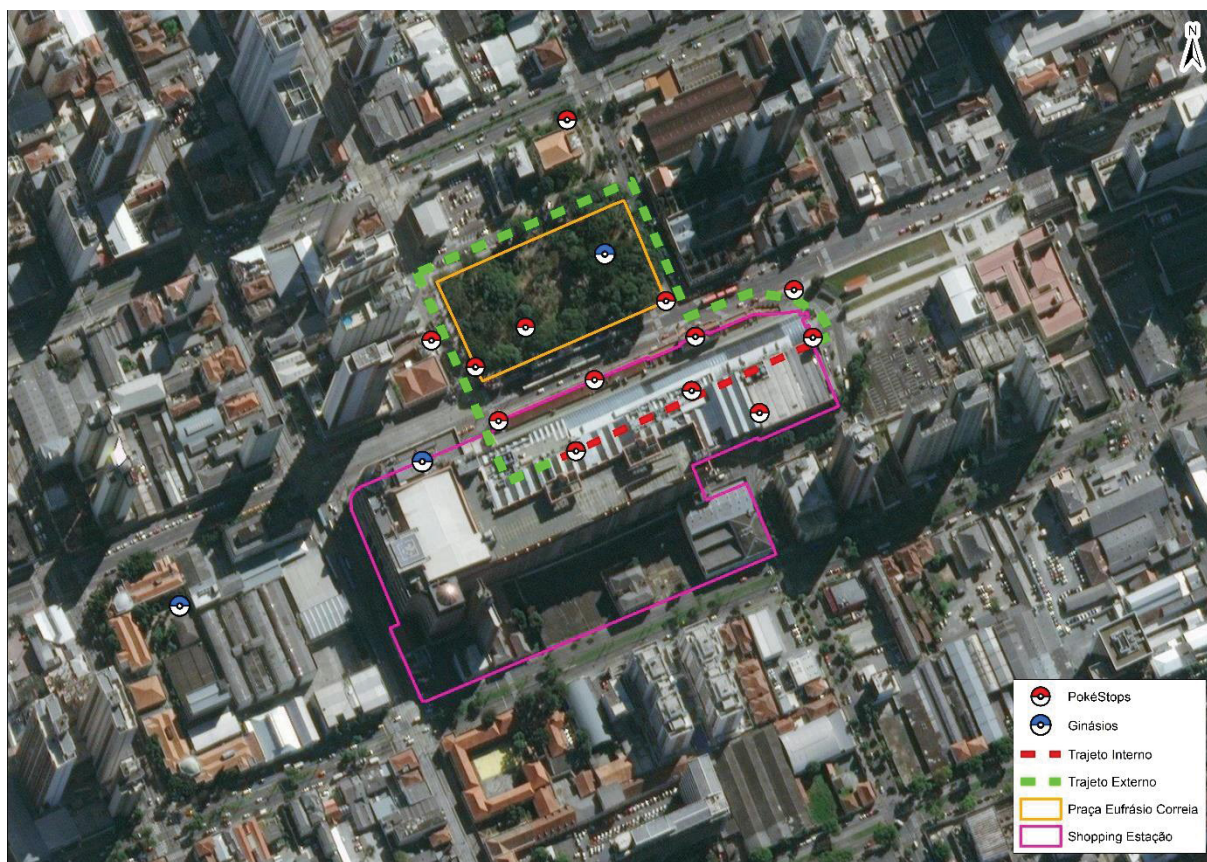
FIGURA 15 – TRAJETO ENTRE O PASSEIO PÚBLICO E O SHOPPING ESTAÇÃO



FONTE: Organizado pela autora (2018).



FIGURA 16 – TRAJETOS QUE OS JOGADORES FAZEM NO SHOPPING ESTAÇÃO



FONTE: Organizado pela autora (2018).

Em relação ao sentimento de segurança, os jogadores afirmam que se sentem muito mais seguros no Shopping Estação, especialmente quando fazem o trajeto interno. Apesar do Passeio Público contar com uma unidade da polícia em seu interior, esta não dá aos usuários em questão a mesma sensação de segurança que suas idas ao Shopping Estação. Claramente, o espaço privado do Shopping conta com mais segurança, dada a regulação de quem pode entrar e o monitoramento excessivo do espaço.

A segurança, todavia, não é um fator preponderante na escolha do local para jogar. Mesmo passando a sensação de menos segurança, os jogadores preferem ir ao Passeio Público por dois motivos, principalmente. Em primeiro lugar, as vantagens que o Passeio oferece ao jogador. Aparecem muito mais *Pokémon*, devido aos constantes itens de atração que são colocados nos *PokéStops*. Em segundo lugar, a quantidade de pessoas circulando no Passeio Público é muito menor que no Shopping Estação. Nos finais de semana, em especial, o Shopping fica completamente lotado, tornando a tarefa de transitar de um lado para o outro do espaço em uma caminhada cheia de obstáculos. Por esse mesmo motivo, os

jogadores evitam ir ao Passeio nos sábados de manhã, quando a feira de produtos orgânicos acontece, pois ela concentra uma quantidade elevada de pessoas no trajeto que os jogadores costumam fazer.

Entre os grupos de jogadores existem dois tipos de rivalidade. A primeira acontece entre os jogadores de diferentes times. Ao estabelecer contato com o jogador que possibilitou a inserção no grupo para a pesquisa participante, ele questionou a qual dos grupos do jogo eu havia me unido, para que ele pudesse me encaixar em um grupo compatível.

Em segundo lugar, existe a rivalidade entre os jogadores que de fato se movimentam no espaço para progredir no jogo e os jogadores que utilizam técnicas de GPS falso, que permite simular o movimento do jogador através de programas específicos, prática esta punida com banimento das contas do usuário, se descoberta pela empresa que desenvolveu o jogo.

Quando questionados se a prática constante de *Pokémon GO* no Passeio Público trouxe algum sentimento de afetividade em relação ao espaço em questão, os jogadores afirmam que sim. Nenhum deles frequentava o Passeio antes de começar a jogar, no máximo usavam ele de caminho de passagem. É possível entender que a visita constante ao espaço cria o vínculo dos jogadores, especialmente pelo motivo da visita ser o lazer em grupo. No entanto, quando questionados se o mesmo sentimento de afetividade permanece nos indivíduos quando visitam o Passeio Público sem o objetivo de jogar, os jogadores deixam claro que esse cenário não acontece, pois mesmo que vão levar os filhos no parquinho ou apenas usar o espaço como meio de passagem, aproveitam a visita para progredir no jogo.

Os jogadores que frequentam o Jardim Botânico (FIGURA 17) aparentam ter uma relação mais casual com o jogo do que o grupo do Passeio Público. A escolha desse espaço para a prática do jogo não é determinada pelas vantagens que o parque oferece ao progresso virtual, mas sim, pela proximidade da moradia dos membros do grupo.

Os encontros no Jardim Botânico são mais esparsos que no Passeio Público, sugerindo menos comprometimento com a jogabilidade e mais com a sociabilidade, visto que o grupo costuma se reunir quando todos os membros têm disponibilidade. Os próprios diálogos demonstram que a dinâmica do grupo é menos voltada à jogabilidade do que a prática do grupo do Passeio Público.



FIGURA 17 – POKÉSTOPS E GINÁSIOS DENTRO E PRÓXIMOS AO JARDIM BOTÂNICO



FONTE: Organizado pela autora (2018).

O trajeto que os jogadores fazem evita o Jardim das Sensações, porém, não evita a parte mais lotada do parque: o jardim francês em frente à estufa. Conforme saem da parte mais turística e vão em direção ao lago, encontram mais casais

passando. Quando voltam do lago em direção à entrada, passam pela pista de caminhada e veem muitos atletas.

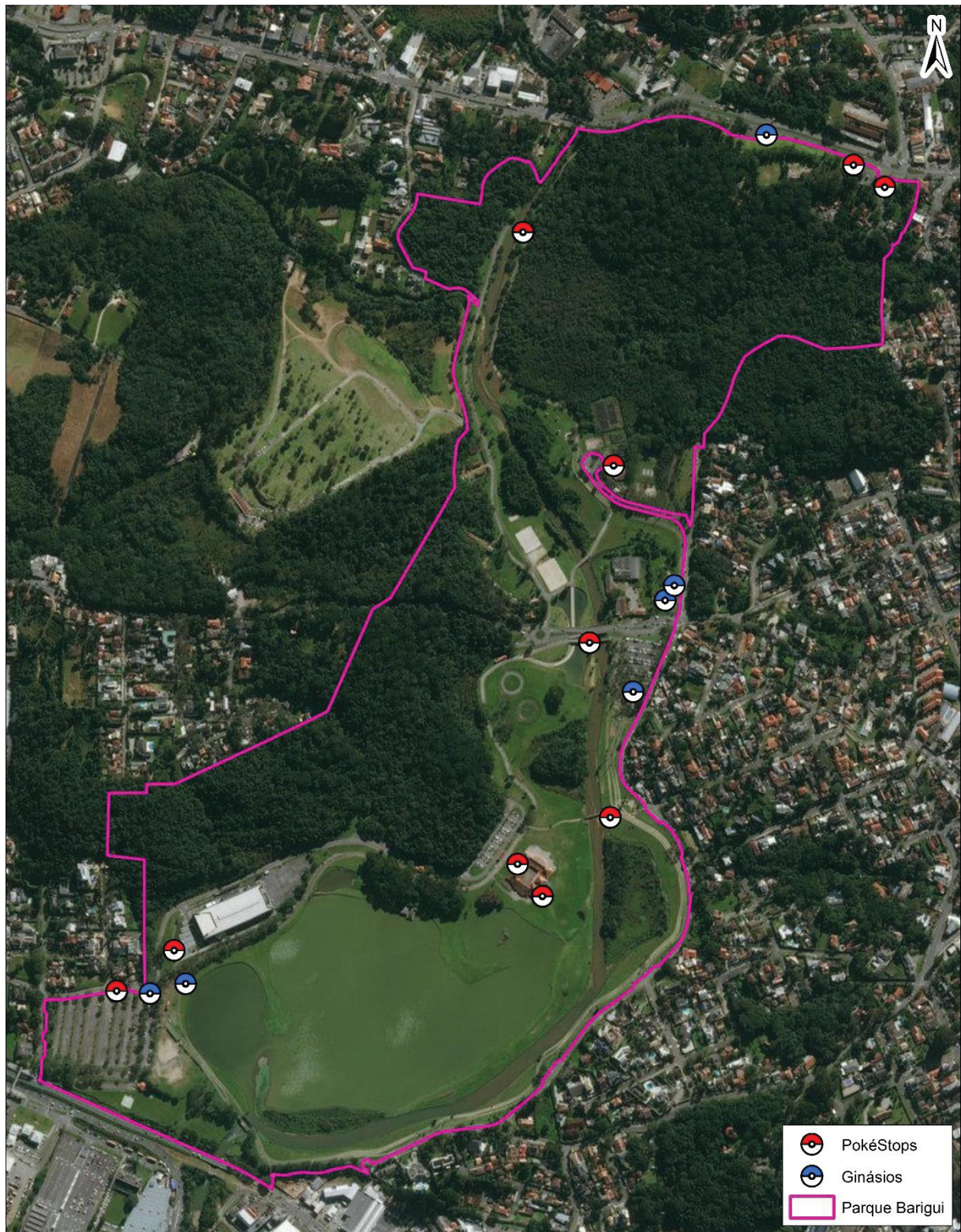
O grupo de jogadores que frequentam o Parque Barigui (FIGURA 18) se assemelha aos jogadores do Jardim Botânico. Se reúnem com menos frequência e têm menos comprometimento com o jogo. Os membros moram nas proximidades do parque, ou seja, não escolheram o espaço apenas pautados no potencial de evolução no jogo. Suas idas ao parque são normalmente associadas com a vontade de socializar, independente da ocorrência de eventos comemorativos no jogo.

Dentre os três grupos, é o mais indiferente ao *Pokémon GO*. Os membros se conheciam e mantinham relações desde antes do jogo. A partir do lançamento de *Pokémon GO* criaram o grupo com a intenção de se reunir para jogar, no entanto, o grupo foi perdendo as forças com o passar do tempo, restando apenas alguns encontros esporádicos e com poucos membros. Os raros encontros normalmente acontecem com três dos membros, motivados a passear com os cães, e utilizam o tempo para jogar também.

Existe, entre os membros frequentadores e o espaço, um vínculo mais visível do que nos outros dois grupos, justamente por utilizarem o parque para outra atividade além do *Pokémon GO*.



FIGURA 18 – POKÉSTOPS E GINÁSIOS DENTRO DO PARQUE BARIGUI



FONTE: Organizado pela autora (2018).

Através dos encontros com os jogadores no intuito de aproximar-se deles, algumas percepções ficam claras no grupo que se reúne no Passeio Público de

Curitiba. Em primeiro lugar, os jogadores frequentam esse espaço para jogar devido aos benefícios que ele oferece ao progresso individual: a grande quantidade de *PokéStops* em um percurso curto para caminhada, aparecimento elevado de *Pokémon* e, apesar de não contar com Ginásios dentro do parque, existem vários nas redondezas.

Importante ressaltar que esse grupo de jogadores se demonstrou altamente comprometido com a jogabilidade. São extremamente competitivos e suas interações são sobretudo relacionadas aos aspectos do *Pokémon GO* e na troca de experiências do jogo.

Essas considerações iniciais partem da pesquisa participante com o grupo todo. As considerações que seguem são produto da pesquisa com apenas dois jogadores, que se mostraram mais propensos a interagir e oferecer as respostas buscadas sobre a prática espacial do jogo.

Se questionados sobre a segurança do Passeio Público ser um fator importante, os jogadores afirmam que não, porém, durante o breve período em que a Guarda Municipal parou de operar no parque, as idas foram significativamente reduzidas. Os jogadores tratam o Passeio Público com familiaridade, devido à frequência que costumam jogar no espaço (pelo menos uma vez na semana) e o consideram um lugar acolhedor.

Apesar de assegurar que gostam do Passeio Público, quando são questionados a respeito dos aspectos que mais e menos gostam do local, encontram dificuldades em responder, entrando no consenso de que o contato com a natureza é o maior atrativo, enquanto a criminalidade é o ponto negativo mais expressivo. Essas concepções são a imagem popular do Passeio Público. De forma geral, o parque representa o rural no centro da urbanização e por muitos anos foi um núcleo de criminalidade e moradores de rua, até a instalação do módulo da Guarda Municipal.

Pode-se notar que a percepção dos jogadores a respeito do Passeio Público segue a visão estereotipada e conservadora da sociedade curitibana no geral, trazendo os elementos como a criminalidade e os moradores em situação de rua como um ponto que desvaloriza o espaço. A experiência da pesquisadora durante as idas a campo, no entanto, não deixa esses pontos tão claros quanto os jogadores transparecem. Os jogadores, que frequentam o espaço normalmente durante as manhãs e tardes, nesses encontros, dificilmente cruzaram com situações



consideradas perigosas. Existe aqui uma imagem do Passeio Público que ultrapassa a realidade empírica dos jogadores, relacionada às diferentes territorialidades que o espaço possui em diferentes períodos.

Trabalhou-se com a teoria de que o Passeio Público se tornava um “lugar”, no sentido que Tuan (1980) estabelece ao tratar da topofilia, com base nos relatos iniciais desses jogadores. Porém, o aprofundamento do contato com eles demonstrou que, na realidade, o espaço em si, em sua forma material, não se mostra relevante aos membros do grupo. Sua experiência é pautada na vivência virtual e, no âmbito concreto, o foco é apenas nas relações entre os jogadores. O Passeio Público é uma ferramenta para alcançar seus objetivos no jogo, e não recebe quaisquer significados durante essa prática.

A percepção não é, nesse caso, mediada pela experiência do jogo; ela acaba sendo quase completamente bloqueada na esfera concreta, acontecendo na esfera virtual, em que o jogador fica imerso e atento às aparições geradas. Desse modo, as percepções que os jogadores têm do Passeio Público são relacionadas às experiências pretéritas que não envolviam o jogo.

Hudson (2014) trabalha com a ideia de que durante a experiência do jogo, o espaço real é menos relevante que o espaço virtual. Para o autor, “[...] imerso no mundo do jogo, o mundo real é menos contextualmente relevante como um ponto de referência compartilhado do que a experiência virtual do jogo em si” (HUDSON, 2014, p. 116, tradução nossa<sup>29</sup>).

Acompanhar o grupo todo e, mais tarde apenas dois jogadores, revelou que o enunciado de Hudson (2014) condiz com a realidade de quem joga *Pokémon GO* no Passeio Público.

Além da experiência espacial ser quase completamente pautada no jogo, as experiências de sociabilização também seguem esse padrão. Existe colaboração entre os jogadores na prática do jogo, porém ela se limita a isso. Não há aprofundamento nas relações pessoais derivadas disso, mesmo com o hábito de jogarem juntos há quase um ano.

---

<sup>29</sup> “[...] immersed in a game-world, the real world is less contextually relevant as a shared point of reference than the virtual experience of the game itself.”



Os dois jogadores a esse respeito afirmam, em tom de brincadeira, que conhecem todos os *Pokémon* que o outro possui, mas não fazem ideia da ocupação do seu colega.

Os jogadores que frequentam o Jardim Botânico apresentam uma relação mais casual com o jogo do que o grupo do Passeio Público. A escolha desse espaço para a prática do jogo não é determinada pelas vantagens que o parque oferece ao progresso virtual, mas sim, pela proximidade da moradia e estudo dos membros do grupo.

A noção do espaço do Jardim Botânico que os jogadores têm é de segurança e conforto. Eles relatam que o Jardim Botânico é um espaço agradável para frequentar usar como caminho. Mesmo antes do lançamento do jogo, muitos dele usavam o parque como meio de conexão entre suas casas e a universidade em busca da segurança que as ruas carecem.

Durante a prática do jogo normalmente andam um pouco até encontrarem um local próximo ao lago para sentar. Sentados, jogam um pouco e conversam sobre outros assuntos.

De maneira similar aos jogadores do Passeio Público, as entrevistas não revelam uma relação de afetividade com o espaço. Os jogadores não reclamam, porém, não o frequentariam se não fosse pelo jogo e pela proximidade. No entanto, ainda aproveitam suas visitas para usufruir do espaço físico do parque, fenômeno que não é observado nos jogadores do Passeio Público, que apenas andam sistematicamente para jogar.

Parecidos com o grupo do Jardim Botânico, os jogadores do Parque Barigui são menos comprometidos com o jogo em si. Seus encontros acontecem muito menos do que os outros grupos e com muito menos membros. Os jogadores usam o parque com outros objetivos, como passear com seus cachorros e aproveitam para jogar. Fazem isso no Parque Barigui, pois, moram nas proximidades.

As relações de amizade não nasceram da prática de jogar *Pokémon GO*. O grupo já se conhecia e mantinha a amizade antes de começarem a frequentar o Barigui para jogar. Apesar do grupo ter começado com a finalidade de progredir no jogo, esse objetivo foi se perdendo e muitos dos membros que continuam no grupo nem possuem mais o jogo instalado no celular. O grupo tornou-se apenas um grupo de amigos, sem um objetivo fixado.

O costume de frequentar o espaço com os cães modifica a relação com o jogo. Os jogadores não costumam andar em circuitos como os outros grupos, para aproveitar ao máximo os *PokéStops*. Normalmente, escolhem um lugar para brincar com os cachorros e utilizam os “Módulos Atrair” no *PokéStop* mais próximo. Dessa forma, aumentam a ocorrência de *Pokémon* selvagens no período que permanecem ali.

Lembrando os usuários do Jardim Botânico, esses jogadores também aproveitam o espaço físico do parque. De fato, o fazem mais do que aproveitar seu espaço virtual.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A princípio trabalhávamos com a ideia de que o espaço, através da prática do jogo, é recategorizado como lugar. Lugar não no sentido de localização, mas na relação de envolvimento e experiências do sujeito com o espaço, trazendo à tona sentimentos topofílicos nesses jogadores (RELPH, 1979; TUAN, 1980). O que se observa, porém, em especial no caso dos jogadores do Jardim Botânico e do Parque Barigui, é que o sentimento topofílico em algum grau já existia, independentemente do jogo. Nos jogadores do Passeio Público, existia um “ideal” (pois eles não o frequentavam de fato) de sentimento de acolhimento prévio ao jogo.

Em todo caso, o jogo não alterou esse cenário. Para os jogadores do Passeio Público, podemos diagnosticar que o jogo bloqueia quase completamente a percepção do espaço físico que frequentam e a noção idealizada permaneceu a mesma.

Para os jogadores do Jardim Botânico, o espaço já representava uma experiência agradável – ou menos desagradável que as ruas próximas. A alteração aqui é no hábito de permanecer no espaço, já que antes apenas usavam como conexão entre dois pontos.

Os usuários do Parque Barigui também já utilizavam o espaço antes do jogo e mantinham relações de afetividade com ele. O vínculo criado a partir do lazer com os cães se sobrepõe ao vínculo que o jogo cria – ou não cria, nesse caso.

A diferença mais marcante entre esses grupos de jogadores é o nível de comprometimento com o jogo. Em termos de itens e *Pokémon*, o Passeio Público e o Jardim Botânico se assemelham muito. No entanto, os frequentadores do Passeio Público “vão à caça” pelo menos uma vez na semana, isso considerando apenas as vezes que vão especificamente com essa finalidade. Alguns passam pelo parque todos os dias e aproveitam o momento para jogar.

Os jogadores do Jardim Botânico, por outro lado, são um público mais ocasional, formado quase exclusivamente por jovens que cursam o ensino superior no *campus* da UFPR vizinho ao parque. Suas idas ao Jardim Botânico para jogar estão associadas aos tempos livres que passam na universidade e muito raramente o frequentam nos finais de semana.

Já no caso do Parque Barigui, é necessário andar muito mais para alcançar o mesmo número de *PokéStops* que nos outros dois parques, tornando inviável e improdutivo para os jogadores mais sérios e preocupados com o desenvolvimento do seu personagem no jogo.

O teor das conversas nos grupos também é muito distinto durante suas idas aos espaços para jogar. O grupo de jogadores do Passeio Público se limita a interagir no âmbito do jogo. Compartilham suas melhores capturas ou buscam companhia para Batalhas Reide ou eventos especiais do jogo. Os membros do grupo do Jardim Botânico, além de avisarem suas idas ao espaço, conversam como um grupo habitual de amigos, ou seja, falam de filmes, séries, suas vidas pessoais e se encontram fora da experiência do jogo para partilhar de outros interesses que têm em comum.

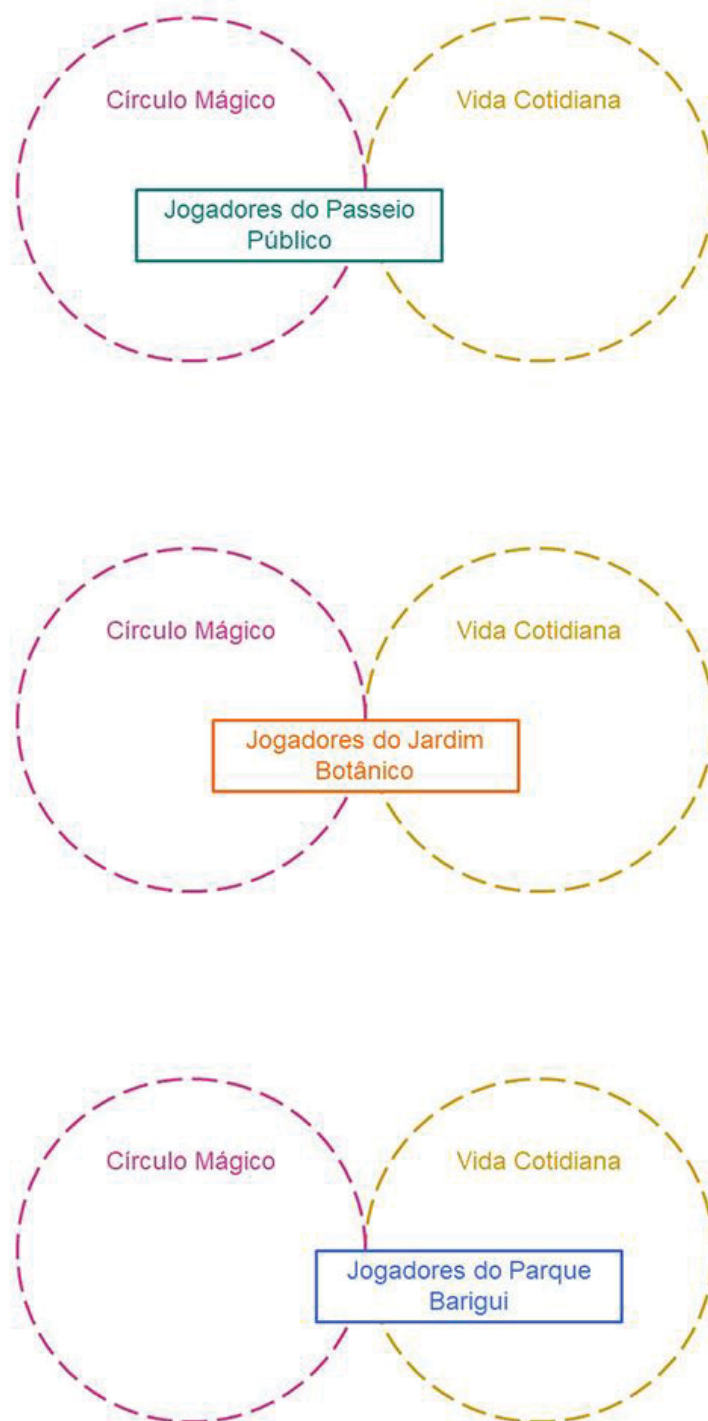
Por último, as conversas do grupo do Parque Barigui nem mencionam o jogo. Conversam sobre vários assuntos e combinam suas visitas ao parque sem falar sobre *Pokémon GO*. Quando chegam ao espaço que resolvem jogar casualmente sem muito comprometimento com seu progresso virtual. Aproveitam, acima de tudo, a experiência entre amigos e cães com o parque. O grupo de jogadores do Parque Barigui se comporta de maneira completamente diferente dos outros dois grupos. Temos um grupo de amigos, anterior ao jogo, que cria o grupo com a ideia de manter encontros para interagir e jogar *Pokémon GO*. O grupo, no entanto, perde força com o tempo e torna-se um grupo para ir no Parque Barigui passear com cachorros, e aproveitar o espaço para jogar. O jogo perde seu papel de centralidade na relação dos membros do grupo.

O que podemos entender, nos casos do Passeio Público e do Jardim Botânico, é que apesar dos jogadores se sentirem mais convidados a frequentar os espaços da cidade para jogar, só o fazem com esse objetivo em mente. A ideia de que o jogador cria laços com a cidade é ilusória aqui, pois os laços estão estabelecidos com o jogo e com os seus colegas jogadores, em maiores ou menores graus de intensidade em cada caso. Já para os jogadores do Parque Barigui, a relação acontece inicialmente para jogar, e se modifica com o passar do tempo, tornando o passeio dos cães em objetivo central.

A reconceituação de “círculo mágico”, defendida por Ferreira e Falcão (2016), é vista na prática nos três casos. A ideia de que não há uma divisão binária entre “dentro” e “fora” do jogo é verificada em intensidades distintas em cada grupo

de jogadores. A FIGURA 19, a seguir, representa essa relação que os jogadores dos diferentes grupos têm com o círculo mágico que *Pokémon GO* cria.

FIGURA 19 – RELAÇÃO ENTRE OS JOGADORES E O CÍRCULO MÁGICO EM CADA CASO.



FONTE: Elaborado pela autora (2019).

Enquanto os jogadores do Passeio Público concentram-se e ficam imersos na experiência do jogo quase de maneira integral, voltando-se para fora dele apenas quando são obrigados pelos fatores externos, os jogadores do Parque Barigui estão mais para o exterior do “círculo mágico”. No meio termo, encontram-se os jogadores do Jardim Botânico, que revezam quase igualmente entre estar “dentro” e “fora” do círculo. A relação acontece, então, no sentido de que quanto maior o jogador encontra-se imerso no jogo, menos ele percebe o espaço que o envolve.

Nesse sentido, temos então diferentes relações com os espaços físicos e os espaços virtuais. As percepções são mais ou menos voltadas a ambos e o vínculo com os espaços públicos é mais ou menos fortalecido conforme os jogadores se voltam para “fora” do círculo mágico.

É possível verificar a “indisposição” para a percepção que Carvalho (2016) menciona. Alguns jogadores levam a experiência virtual mais a sério que outros. Na própria vivência da pesquisadora como jogadora foi possível notar esse fenômeno. No começo da pesquisa participante o jogo ainda era atrativo, porém, no decorrer das visitas a campo, se tornava cada vez mais monótono e a “indisposição” se voltava ao ambiente virtual.

Quando Logan (2008) afirma que o jogo produz uma paisagem em si, verificamos que em *Pokémon GO* a paisagem virtual é mais presente na percepção dos jogadores do que a paisagem concreta. Essa imposição da paisagem criada pelo jogo enquanto o sujeito joga o deixa mais familiarizado com o virtual do que com o concreto, aprofundando sua experiência no círculo mágico.

É, ainda, interessante notar que o círculo mágico e a vida cotidiana acabando se cruzando em alguns momentos. Quando um jogador altera o seu trajeto para o trabalho, por exemplo, em virtude do seu progresso em *Pokémon GO*, podemos notar a influência do círculo mágico que o jogo cria no seu dia-a-dia, mais uma vez evidenciando a ausência de uma fronteira clara e fechada entre esses dois conceitos.

A ideia que Fetzner (2017) defende, de que o jogo convida os jogadores a repovoar os espaços públicos da cidade, também acaba tornando-se uma ilusão, já que os jogadores costumam frequentar os mesmos espaços todas as vezes que se reúnem para jogar.

O círculo mágico de jogos baseados na localização do jogador, portanto, cumprem uma função alienadora do espaço na perspectiva dos usuários. O jogo não



contribui para perceber o espaço, justamente o contrário. Sem o espaço é possível jogar, todavia, sem o dispositivo que contém o jogo, é impossível realizar essa tarefa. Vivenciar o espaço não significa apenas estar nele.

Enquanto objeto de pesquisa, os jogos possuem muitas abordagens possíveis. Aqui, utilizamos uma forma de pensar os jogos, com uma metodologia construída conforme os obstáculos se apresentavam. Existem inúmeras formas de conduzir a pesquisa e inúmeros resultados que podem ser obtidos em cada. Consideramos que a pesquisa participante nos proporcionou o material necessário para análise e para responder aquilo que nos propomos no início do trabalho. Entende-se que não somos capazes de captar o fenômeno como um todo a partir da perspectiva alheia. Essa é uma limitação que esse tipo de pesquisa permite e que os pesquisadores devem estar preparados para reconhecer.

Além disso, trabalhamos com um jogo que modifica a relação do jogador com o espaço. A lógica de *Pokémon GO* não é a mais comum entre os jogos disponíveis no mercado. Os jogos eletrônicos tradicionais, em que o jogador permanece em apenas um local, com o console ou computador, ainda é mais atrativa à comunidade que joga, no geral. O sucesso de *Pokémon GO* se deu basicamente pelo seu histórico, pois a jogabilidade deixou a desejar para muitos fãs. Existe o rumor do lançamento de um jogo baseado na localização nos mesmos moldes de *Pokémon GO* para a franquia de Harry Potter. Pesquisar a influência do círculo mágico em um jogo com as mesmas características de *Pokémon GO* talvez indicasse se a imersão dos jogadores que trabalhamos ao longo desse trabalho é um fenômeno isolado ou compartilhado com outros jogos com realidade aumentada e que dependem da locomoção de quem joga.

Por fim, esperamos que essa dissertação seja mais um pequeno passo no caminho da aceitação de objetos de pesquisa menos convencionais no meio científico.

## REFERÊNCIAS

- AARSETH, E. Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games. In ESKELINEN, M.; KOSKIMAA, R. (eds.), **CyberText Yearbook 2000**, University of Jyväskylä, p. 152-171, 2000.
- AARSETH, E. Playing research: methodological approaches to game analysis. **Digital Arts and Culture Conference**, Australia, 2003.
- AMARO, M. **Eu não posso ser dois: uma perspectiva sobre o conceito de *gameplay* a partir de experimentos com o jogo *Brothers – A Tale of Two Sons***. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação). Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2016.
- ANDREEN, M. The Involvement of Mythology with Player Experience in MMOs. In: STOBART, D.; EVANS, M. (orgs.). **Engaging with videogames: play, theory and practice**. Inter-Disciplinary Press, 2014.
- ALTHOFF, T.; WHITE, R. W.; HORVITZ, E. Influence of Pokémon GO on physical activity: study and implications. **Journal of Medical Internet Research**, v. 18, n. 12, 2016.
- ALVARENGA, A. L. **Grand Theft Auto: representação, espacialidade e discurso espacial em um videogame**. Dissertação (Mestrado em Geografia). Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2007.
- ASH, J.; GALLACHER, L. Cultural geography and videogames. **Geography Compass**, v. 5, p. 351-368, 2011.
- BELLO, R. S. **Videogame como representação histórica: narrativa, espaço e jogabilidade em *Assassin's Creed* (2007 – 2015)**. Dissertação (Mestrado em História Social). Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, 2016.
- BERNARDES, A. Aparência, ser e forma: a ontologia do espaço em Armando Corrêa da Silva. **GEOgraphia**, v. 15, n. 30, p. 114-140, 2013.
- BONI, V.; QUARESMA, S. J. Aprendendo a entrevistar: como fazer entrevistas em Ciências Sociais. **Em Tese** - Revista Eletrônica dos Pós-Graduandos em Sociologia Política da UFSC, v. 2, n. 1 (3), p. 68-80, 2005.
- BOUTET, M.; CARVAJAL, I. C.; TER MINASSIAN, H.; TRICLOT, M. Au-delà du virtuel: interactions sociales et spatiales dans et autour d'un univers vidéoludique. **MEI - Médiation et information**, n. 37, p.103-116, 2014.
- BUTTIMER, A. Apreendendo o dinamismo do mundo vivido. In: CHRISTOFOLETTI, A. (org.). **Perspectivas da Geografia**. São Paulo: DIFEL, 1982.

CARDOSO, M. V. **A proposição de um modelo de análise para a indústria criativa de videogames no Brasil**. Tese (Doutorado em Ciências). Universidade de São Paulo, 2013.

CARVALHO, D. R. Espaço e percepção: uma abordagem a partir de Merleau-Ponty. *Arquitextos*, São Paulo, ano 17, n. 198.02, **Vitruvius**, 2016. Disponível em <<https://bit.ly/2U8X8S8>>.

CASTELLS, M. **The Rise of the Network Society**. 2 ed. Chichester: Wiley-Blackwell, 2010.

CLAVAL, P. **Geografia Cultural**. Florianópolis: Editora UFSC, 2007.

ČULIG, B.; KATAVIĆ, M.; KUČEK, J.; MATKOVIĆ, A. The phenomenology of video games: how gamers perceive games and gaming. In: STOBART, D.; EVANS, M. (orgs.). **Engaging with videogames: play, theory and practice**. Oxford: Inter-Disciplinary Press, 2014.

CURITIBA TURISMO. **Jardim Botânico**. Disponível em: <<https://bit.ly/2tBz1jn>>. Acesso em: 23 de janeiro de 2019.

CURITIBA TURISMO. **Passeio Público**. Disponível em: <<https://bit.ly/2tyX0zX>>. Acesso em: 23 de janeiro de 2019.

DARDEL, E. **O Homem e a Terra: natureza da realidade geográfica**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

DE SOUZA E SILVA, A. Mobile networks and public spaces: bringing multiuser environments into the physical space. **Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies**, v. 10, n. 2, p. 15-25, 2004.

DE SOUZA E SILVA, A. From cyber to hybrid: mobile technologies as interfaces of hybrid spaces. **Space and Culture**, v. 9, n. 3, p. 261-278, 2006.

DRUMMOND, W. **Representação espacial nos videogames: explorando o caso de Sim City 4**. Dissertação (Mestrado em Geografia). Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2014.

FACCIO, M.; MCCONNELL, J. J. Death by Pokémon GO: the economic and human cost of using apps while driving. Working Paper 24308, **National Bureau of Economic Research**, 2018. Disponível em: <<https://bit.ly/2GH1xZE>>. Acesso em 2 de março de 2018.

FERREIRA, E. Games e imersão: a realidade híbrida como meio de imanência virtual. **Anais do II Simpósio Nacional da ABCiber**. São Paulo, 2008.

FERREIRA, E. Paradigmas do jogar: interação, corpo e imersão nos videogames. **Ciberlegenda**, n. 22, p. 157-171, 2010.

FERREIRA, E.; FALCÃO, T. Atravessando as bordas do círculo mágico: imersão, atenção e videogames. **Comunicação, mídia e consumo**, São Paulo, v. 13, n. 36, p. 73-93, 2016.

FETZNER, M. N. **Ludicidade como elemento do relacionamento com a cidade: um estudo sobre o jogo Pokémon GO em Novo Hamburgo (RS)**. Dissertação (Mestrado Profissional em Indústria Criativa). Universidade Feevale, 2017.

FONTANELLA, B. J. B.; RICAS, J.; TURATO, E. R. Amostragem por saturação em pesquisas qualitativas em saúde: contribuições teóricas. **Cadernos de Saúde Pública**, Rio de Janeiro, v. 24, n. 1, p. 17-27, 2008.

GALLOWAY, A. R. **Gaming: essays on algorithmic culture**. 1 ed. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

GIBSON, W. **Neuromancer**. 4 ed. São Paulo: Aleph, 2008.

HEIDRICH, A. L. Método e metodologias na pesquisa das geografias com cultura e sociedade. In: HEIDRICH, A. L.; PIRES, C. L. Z. (orgs.). **Abordagens e práticas da pesquisa qualitativa em Geografia e saberes sobre espaço e cultura**. Porto Alegre: Editora Letra1, 2016, p. 15-33.

HILLIARD, K. The history of Pokémon. **Game Informer**. 27 de fevereiro de 2018. Disponível em: <<https://bit.ly/2NkTLVQ>>. Acesso em 28 de março de 2018.

HOLZER, W. O lugar na geografia humanista. **Revista Território**, Rio de Janeiro, ano 4, n. 7, p. 67-78, 1999.

HOWE, K. B.; SUHARLIM, C.; UEDA, P.; HOWE, D.; KAWACHI, I.; RIMM, E. B. Gotta catch'em all! Pokémon GO and physical activity among young adults: difference in differences study. **British Medical Journal**, 355, 2016.

HUDSON, B. Funny games: understanding videogames as slapstick and the experience of game-worlds as shared cultural references. In: STOBART, D.; EVANS, M. (orgs.). **Engaging with videogames: play, theory and practice**. Oxford: Inter-Disciplinary Press, 2014.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: a study of the play-element in culture**. Londres: Routledge & Kegan Paul, 1949.

KAPP, S. Les jeux vidéo nous dirigent-ils vers une nouvelle théorie du ludique?. In: TER MINASSIAN, H.; RUFAT, S. (orgs.). **Les jeux vidéo comme objets de recherche**. 2 ed. Questions Théoriques, 2012.

KASHIWAGI, H. M. A contribuição da fenomenologia nos processos de intervenção urbana em ocupações irregulares. **Geografia**, v. 14, n. 2, p. 197-208, 2005.

KOZEL, S. Mapas mentais – uma forma de linguagem: perspectivas metodológicas. In: KOZEL, S.; SILVA, J. C.; FILHO, S. F. G. (orgs.). **Da percepção e cognição à**

**representação: reconstruções teóricas da geografia cultural humanista.** São Paulo: Terceira Margem; Curitiba: NEER, 2007, p. 114-138.

KOZEL, S. Mapas mentais sob a perspectiva simbólica: desvendando o lugar e seus significados. In: KOZEL, S. (org.). **Mapas mentais: dialogismo e representações.** 1 ed. Curitiba: Appris, 2018.

KUBIŃSKI, P. Immersion vs. emersive effects in videogames. In: STOBART, D.; EVANS, M. (orgs.). **Engaging with videogames: play, theory and practice.** Oxford: Inter-Disciplinary Press, 2014.

LEMO, A. Post-mass media functions, locative media, and informational territories: new ways of thinking about territory, place, and mobility in contemporary society. **Space and Culture**, v. 13, n. 4, p. 403-420, 2010.

LÉVY, P. **Cibercultura.** 1 ed. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIMA, E. L. Do corpo ao espaço: contribuições da obra de Maurice Merleau-Ponty à análise geográfica. **GEOgraphia**, ano IX, n. 18, p. 65-84, 2007.

LIMA, T. A. **Representações do Second Life: um [novo] mundo (des)virtualizado.** Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada). Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, 2010.

LIMA, A. B. M. A relação sujeito e mundo na fenomenologia de Merleau-Ponty. In: **Ensaio sobre fenomenologia: Husserl, Heidegger e Merleau-Ponty.** Ilhéus, Bahia: Editus, 2014.

LONGAN, M. W. Playing with landscape: social process and spatial form in video games. **Aether**, v. 11, p. 23-40, 2008.

LOWENTHAL, D. Geography, experience and imagination: towards a geographical epistemology. **Annals of the Association of American Geographers**, v. 51, n. 3, p. 241-260, 1961.

MARANDOLA JR., E. Fenomenologia e pós-fenomenologia: alternâncias e projeções do fazer geográfico humanista na geografia contemporânea. **Geograficidade**, v. 3, n. 2, 2013.

MENEGHETTI, M. C. F. **A percepção do jogador na realidade virtual dos videogames de guerra: um olhar fenomenológico.** Dissertação (Mestrado em Comunicação). Instituto de Comunicação Social, Universidade Paulista, 2007.

MERLEAU-PONTY, M. **The primacy of perception.** 1 ed. Northwestern University Press, 1964.

MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da percepção.** 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MIZRACH, S. (1996). **Lost in cyberspace: a cultural geography of cyberspace**. Disponível em: <<https://bit.ly/2K8o8fr>>. Acesso em 19 de outubro de 2017.

NITSCHKE, M. **Video game spaces: image, play and structure in 3D worlds**. The MIT Press, 2008.

NÓBREGA, T. P. Corpo, percepção e conhecimento em Merleau-Ponty. **Estudos de Psicologia**, v. 13, n. 2, p. 141-148, 2008.

POWER, M. Digitized virtuosity: video war games and post-9/11 cyber-deterrence. **Security Dialogue**, v. 38, n. 2, p. 271-288, 2007.

PREFEITURA DE CURITIBA. **Jardim Botânico**. Disponível em: <<https://bit.ly/1udzKka>>. Acesso em: 23 de janeiro de 2019.

PREFEITURA DE CURITIBA. **Parque Barigui**. Disponível em: <<https://bit.ly/2xMtyHE>>. Acesso em: 23 de janeiro de 2019.

PREFEITURA DE CURITIBA. **Passeio Público**. Disponível em: <<https://bit.ly/2EJhdKz>>. Acesso em: 23 de janeiro de 2019.

RELPH, E. An inquiry into the relations between phenomenology and geography. **Canadian Geographer**, v. 14, n. 3, p. 193-201, 1970.

RELPH, E. C. As bases fenomenológicas da Geografia. **Geografia**, v. 4, n. 7, p. 1-25, 1979.

RIBEIRO, J. C. ; FALCÃO, T. Mundos virtuais e identidade social : processos de formação e mediação através da lógica do jogo. **Logos**, ano 16, n. 30, p. 84-96, 2009.

RUFAT, S.; TER MINASSIAN, H (orgs.). **Les jeux vidéo comme objet de recherche**. 2 ed. Questions Théoriques, 2012.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2004.

SILVA, A. C. A aparência, o ser e a forma. **GEOgraphia**, ano II, n. 3, p. 7-25, 2000.

SILVA, G. C. **O ciberespaço como categoria geográfica**. Dissertação (Mestrado em Geografia). Instituto de Ciências Humanas, Universidade de Brasília, 2013.

SILVEIRA, D. S.; DE CASTRO, P. L. **Pokémon GO no Passeio Público: apropriação virtual do espaço público**. No prelo.

SLATER, M.; WILBUR, S. A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE): speculations on the role of presence in virtual environments. **Presence**, v. 6, n. 6., p. 603-616, 1997.



SOARES, R. A. **Cultura de acessibilidade no ciberespaço: experiências de pessoas com deficiência visual na web**. Dissertação (Mestrado em Cultura e Sociedade). Instituto de Humanidades, Artes e Ciências, Universidade Federal da Bahia, 2014.

TUAN, Y. **Topofilia: um estudo da percepção, atitudes e valores do meio ambiente**. São Paulo: DIFEL, 1980.

TUAN, Y. **Espaço e Lugar: a perspectiva da experiência**. São Paulo: DIFEL, 1983.

ZILLES BORBA, E. Imersão visual e corporal: paradigmas da percepção em simuladores. In: PICCININ, F.; SOSTER, D. A. (orgs.). **Narrativas comunicacionais complexificadas 2: a forma**. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2014a.

ZILLES BORBA, E. Percepção visual em mundos virtuais: consumindo mensagens publicitárias através dos olhos do avatar. **Rizoma**, Santa Cruz do Sul, v. 2, n. 1, p.8-25, 2014b.

## **APÊNDICE 1 – ENTREVISTA COM O “JOGADOR 1” (PASSEIO PÚBLICO)**

Pesquisadora: Qual sua percepção do Passeio Público?

Jogador 1: Não é um parque muito grande em comparação com outros de Curitiba, mas por se localizar bem no Centro é um tamanho bom, eu acho. Tem bastante coisa diferente pra fazer também. Tipo correr ou andar, ver os animais ou trazer as crianças pra brincar no parquinho... É bem abrangente pro tamanho, sabe? Eu gosto porque dá pra jogar tranquilo, na sombra, sem tanto medo de ser assaltado, como seria jogando só na rua mesmo. Acho que nem é por causa da polícia a segurança, é mais por ser um espaço fechado.

Pesquisadora: Qual a melhor e a pior característica do espaço?

Jogador 1: A melhor eu acho que é que fica bem num lugar bem fácil de chegar não importa onde você mora. Mesmo na região metropolitana, chegar no centro é fácil de ônibus. Então é uma opção boa pra quem quer sair de casa pra jogar, por exemplo, mas mora longe. A pior, eu diria que são os moradores de rua... eles passam uma sensação de falta de segurança, né... e às vezes pedem dinheiro.

Pesquisadora: Você acha que o jogo mudou sua relação com o Parque?

Jogador 1: Um pouco. Antigamente tinha mais medo de ser assaltado, hoje tenho menos, mas ainda tenho, sabe?

## APÊNDICE 2 – ENTREVISTA COM O “JOGADOR 2” (PASSEIO PÚBLICO)

Pesquisadora: Qual sua percepção do Passeio Público?

Jogador 2: Antes de começar a jogar aqui, eu não gostava muito. Nem frequentava. Passava de vez em quando pra ir pra faculdade, mas passava daquele jeito, com medo de assalto. Jogo faz um tempo aqui, com o celular na mão e sozinho às vezes e nunca tive problema, na verdade. Era mais receio por não conhecer direito o lugar.

Pesquisadora: Qual a melhor e a pior característica do espaço?

Jogador 2: A pior eu acho que é a feirinha que tem no sábado. Não pela feira, mas pelo tanto de gente que aparece. Aquela parte da pista fica muito impossível de andar. Tipo, é uma coisa ruim pra quem joga, né... mas pra muita gente é uma coisa boa. É bem subjetivo isso. A minha coisa preferida é que é um ponto meio estratégico pra quem joga Pokémon. A gente fica *farmando*<sup>30</sup> aqui e se tiver uma Reide boa por perto é só ir andando de boa.

Pesquisadora: Você acha que o jogo mudou sua relação com o Parque?

Jogador 2: Com certeza. Eu tinha bastante receio antes de começar a jogar aqui. Era bem preconceito mesmo, porque nem sabia o motivo do receio. Daí comecei a frequentar toda semana, às vezes até mais de uma vez por semana e fui me acostumando com o lugar.

---

<sup>30</sup> *Farmar* é o ato repetitivo de adquirir itens e *Pokémon*, podendo ser quase traduzido como “acumular”.

### APÊNDICE 3 – ENTREVISTA COM O “JOGADOR 3” (JARDIM BOTÂNICO)

Pesquisadora: Qual sua percepção do Jardim Botânico?

Jogador 3: É um lugar legal. Venho aqui desde que eu era criança... minha mãe trazia. Depois parei um pouco de vir e voltei com o *Pokémon*. Acho que é uma paisagem bonita no meio da cidade cheia de carro e prédio. Mas não tem muito significado pra mim... tipo, afetivo nem nada. É um parque bonitinho e só.

Pesquisadora: Qual a melhor e a pior característica do espaço?

Jogador 3: A minha coisa preferida do Botânico é o laguinho. Se tivesse mais *PokéStop* ali, eu só ia sentar e ficar de boa pegando os *Pokémon* e os itens quando desse o tempo. Mas não dá. Pro jogo é melhor andar. Dá pra chocar os ovos daí também. A pior característica... acho que é quando tá muito cheio. Ali na parte da frente da estufa fica impossível de andar sem ter que desviar mil turistas. Dá uma raiva porque às vezes você tá andando de boa ali e tem que ficar desviando do pessoal tirando foto e tal. Às vezes quando tá muito lotado eu fico só sentado em algum lugar, pra não me incomodar muito.

Pesquisadora: Você acha que o jogo mudou sua relação com o Parque?

Jogador 3: Um pouco. Eu já conhecia bem, mas não vinha há muitos anos aqui. O *Pokémon* que me fez voltar a frequentar. Por mais que desde o começo do jogo tenha reduzido muito as visitas, eu ainda venho de vez em quando.

#### **APÊNDICE 4 – ENTREVISTA COM O “JOGADORA 4” (JARDIM BOTÂNICO)**

Pesquisadora: Qual sua percepção do Jardim Botânico?

Jogadora 4: Ah... não sei muito bem. Acho que é um lugar bem bonito. Principalmente naquela parte na frente da estufa que tem os desenhos com os arbustos. Não sei o nome disso... Antes de jogar eu nem conhecia ele inteiro, só a parte que eu usava pra ir de casa pra federal, daí nem achava grandes coisas. Era só uma pista de caminhada com umas árvores. Depois que fui ver que tinha vários espaços diferentes. Tem o jardimzinho que é bem legal e aquela parte coberta ali no lago. Acho que precisou que eu conhecesse pra eu achar legal, porque antes de vir pra Curitiba eu achava que era super impressionante, daí quando conheci mais ou menos achei sem graça e agora acho uma parada muito boa pra cidade.

Pesquisadora: Qual a melhor e a pior característica do espaço?

Jogadora 4: A melhor parte do Botânico é aquele jardimzinho coberto que tem pra lá da estufa, sabe? Não lembro o nome (o Jogador 3 interrompe e fala que o nome é “Jardim das Sensações”)... esse mesmo. Eu gosto porque é fofinho e sempre tem uma sombra boa. Quando eu canso de andar, gosto de dar uma parada lá e ficar jogando sentada, tranquila. Mas daí não fico muito tempo lá sentada porque não vem nada no jogo. O que eu menos gosto é a estufa. Tá sempre cheio lá dentro e quente. E nem tem nada de interessante... só planta (risos). Ah, eu acho sem graça. Não é que eu odeio a estufa, só acho meio sem graça mesmo. Acho que não tem uma coisa que eu tipo não gosto mesmo aqui.

Pesquisadora: Você acha que o jogo mudou sua relação com o Parque?

Jogadora 4: Sim, eu passei a conhecer ele por causa do jogo. Antes disso não tinha nenhum interesse em caminhar o Botânico todo.



## **APÊNDICE 5 – ENTREVISTA COM O “JOGADORA 5” (PARQUE BARIGUI)**

Pesquisadora: Qual sua percepção do Parque Barigui?

Jogadora 5: Minha percepção é que ele é infinito (risos). Eu realmente não sei onde ele acaba. Eu acho que é um lugar ótimo pra andar, correr, trazer cachorros e tal. É agradável também porque não tem muita gente... pelo menos quando eu venho. Evito vir nos finais de semana, talvez seja por isso a impressão. Enfim, é um espaço importante pra quem não tem um quintal com muito espaço, por exemplo. Ah, e é bem legal que tem as capivaras também. Elas são simpáticas.

Pesquisadora: Qual a melhor e a pior característica do espaço?

Jogadora 5: A melhor é que é um espaço que dá pra trazer cachorro. Lá em casa não tem muito espaço pra ele brincar e correr, daí é complicado. A parte ruim eu não sei... nunca tive nenhum problema aqui, mas não gosto de vir sozinha. Tipo, sempre que trago o Nelson (cachorro) venho com algum amigo junto. Eu não fico 100% segura só com o Nelson. Até porque ele é um bobão, né. Ia sair correndo se acontecesse alguma coisa (risos).

Pesquisadora: Você acha que o jogo mudou sua relação com o Parque?

Jogadora 5: Acho que não... eu já vinha aqui normalmente, só adicionei o jogo nas vindas.